

www.shpil.com мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ

№1
2007

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

ЛУЧШИХ ИГР

35

2006 ГОДА

ХИТЫ
ДЕКАБРЯ

ISSN 1606-90000001
9 7716 0919 0000 8010

ГЛОСТЕРЫ



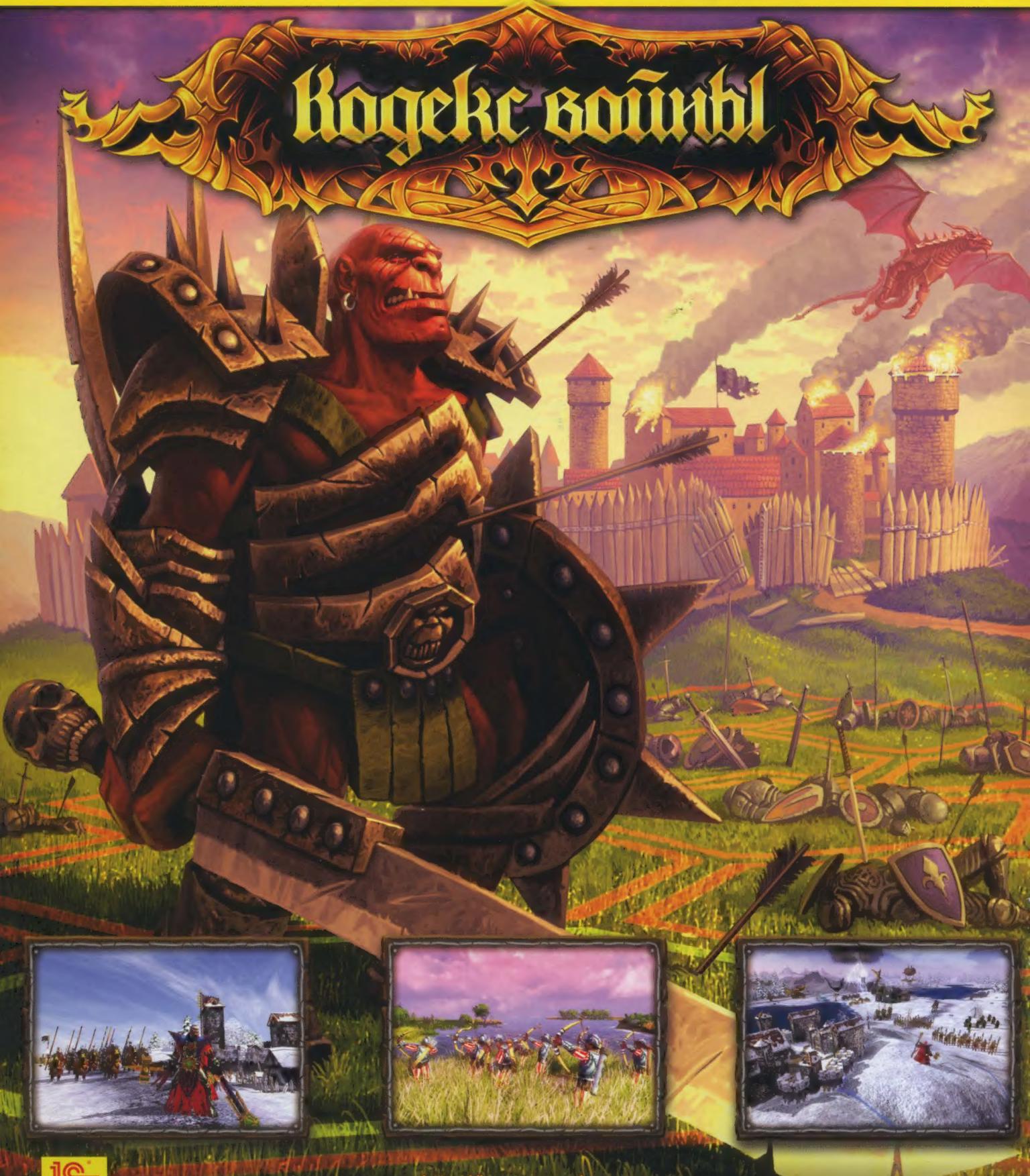
Подлинной индекс - 23852

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, <http://games.1c.ua>

Кодеке війни



<http://kv.games.1c.ru>

2006 ЗАЕ "1С". Всі права захищені

Виробництво в Україні – ДП «Ерософтпром»

2006 Гра розроблена компанією Іто-Со. Всі права захищені



РЕВОЛЮЦІЯ В ІГРОВОМУ СВІТІ

ІГРОВІ КОМП'ЮТЕРИ НОВОГО ПОКОЛІННЯ
GRAND® GAME

НА БАЗІ РЕВОЛЮЦІЙНИХ ПРОЦЕСОРІВ
INTEL® CORE 2 DUO



GRAND
Game

4988
ГРН.



Процесор Intel Core 2 Duo E6400
Материнська плата Asus
ОЗУ 2xDDR II 512MB
Відео 256 MB PCI-E RadeOn X1900GT VIVO
Вінчестер SATA 200 GB
DVD+-RW NEC

Процесор Intel Core 2 Duo E6400
Материнська плата Asus Deluxe
ОЗУ 2xDDR II 1024MB
Відео 256 MB PCI-E RadeOn X1950XT VIVO
Вінчестер SATA 200 GB
DVD+-RW NEC

+ У ПОДАРУНОК РІЧНА ПІДПИСКА НА "ШПІЛЬ"

WWW.GRAND.UA

Завжди дешевше ніж
у звичайному магазині

IT-Хіти в онлайн-магазині
компанії КПІ-Сервіс
тел.: 8 (044) 594-7-594
e-mail: pc@grand.ua



KPi
сервіс

CELETON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL CORE, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIV, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE, XEON, XEON INSIDE є товарними знаками.
АБО ЗАРЕГІСТРОВАНИМИ ТОВАРНИМИ ЗНАКАМИ ПРАВА НА ЯКІ НАЛЕЖАТЬ КОРПОРАЦІЯ INTEL АБО ІІ ПІДРозділом на території СІВА та інших країн.
GRAND I GRAND COMPUTERS ЗАРЕГІСТРОВАНИМИ ТОВАРНИМИ ЗНАКАМИ 000 "КПІ-СЕРВІС"

ИНТРО

Недавно я серьезно заинтересовался тем, кто и по какому праву лишил нас полноценной зимы и радостей сноубординга. Самая, не побоюсь этого слова, величественная теория, которую я нашел в Интернете, заключается в том, что озоновые дыры и глобальное потепление, которое, соответственно, за ними последовало, — вина сотен тысяч овец, проживающих в далекой Австралии. Их так много, что когда они синхронно, извиняясь, выпускают газы своего организма, их токсичные миазмы проедают дырки в озоновом слое.

Короче, тут вывод простой — чем меньше вокруг баранов, тем здоровее климат.

Именно этим благородным делом — оздоровлением климата — мы собираемся заняться прямо сейчас. В этом номере мы подбиваем и подводим всевозможные итоги уходящего года. Другими словами, а точнее теми же самыми, — выбираем игры, которые в этом году подвели наши ожидания и те, которые нас подбили на то, чтобы закинуть все и уйти в глубокий штопор.

Вздохните глубже — церемония вручения золотых кренделей и золотых пенделей начинается прямо сейчас! Порядок вручения наград такой: выходить по одному — привет маме, спасибо боженьке, поправить галстук-бабочку, поцеловать Макса — и назад.

Делать ставки и пытаться угадывать бесполезно — жюри купленное и пьяное.

Ну что, понеслась? Йоу, камон!

by Olmer

Супермен —
это не униформа,
а грязная работа



СОДЕРЖАНИЕ

The best of the best of the best

FPS 2006 Top 5	4
RPG 2006 Top 10	6
Стратегии 2006 Top 10	8
MMOPG 2006 Top 5	9
Racing 2006 Top 5	10

Ждем-с...

Мама, а когда я вырасту, я тоже буду жить в метро?

— Metro 2033: The last refuge	12
«Агрессия» — Aggression: Europe 1914	14
Стихия + Бесконечность = Spore	18
33 квадратных пикселя	
— 33 квадратных метра: Война с соседями	22

To play or not to play

Время собирать камни и отбрасывать тени

— Магия Крови: Время теней	24
Послезавтра — Завтра война	26
ПОЛНЫЙ ПЗ — Санитары подземелий	30
На «Козлах» по бездорожью — Полный привод: УАЗ 4x4	36
Танки грязи не боятся — D.I.R.T.: Происхождение видов	38
Terra incognita — «неизвестная земля» — Secret Files: Tunguska	40
Тест OTK пройден. Зачайт! — Warhammer: Mark of Chaos	42
Транспортная индустрия изнур	
— Дальнобойщики: транспортная компания	46
Ex Machina по цветному телевизору — 113 серия	
— Ex Machina: Меридиан 113	48

ClubНИЧКА

«Шпилы!»: Мы лицом вышли!	51
Life PRO Spilling	53
Порядок в хаосе: Лига по Lineage II	54
По следам WCG	56
Новый сезон — новые фавориты?	58
Создаем свой C-S team. Часть 2	60

Animania

Масамуне Широ: гений другой реальности

62

P. S. 12-балльная система оценки игр:

0–2 — таких игр не существует; 3–4 — полный аттракцион; 5–6 — стоит поиграть для общего развития; 7–8 — на любителя (а вообще — не плохо); 9–10 — классная игра с маленькими недостатками; 11 — шедевр. Обязательно купите; 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

«Шпилы!»

Видавець російською мовою;
шомісячно; від травня 2001 р.
№ 1 (62), січень 2006 р.

Видавець ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор

М. Писаревський

Редактори

О. Ліщук, О. Гусленко

Літературний редактор

Ю. Тимошенко

Дизайн та комп’ютерна верстка

О. Заславська

Фотокореспондент

М. Смоляр

Відділ реклами

А. Бєліх (notna@comizdat.com)

Р. Грубий (rost@comizdat.com)

Відділ збуту

І. Красногорський

О. Нікіфоров

Зав. виробництвом

Ю.О. Курников

producer@comizdat.com

Ціна за домовінство

Рукописи не рецензуються

І не повертаються.

Повну відповідальність за точність

та зміст рекламної інформації несе

рекламодавець.

Підписано до друку 19.12.2006.

Наклад 30 000 прим.

Видрукувано з готових фототипів

ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

Зам. №06-5879

Друк офсетний

Формат 60x90/8

8.5 ум. др. арк.

Відповідальність за якість поліграфічне

виконання несе друкарня «Новий друк».

м. Київ, Магнітогорська, 1,

тел. (044) 451-48-03.

TELECOM

АА ГГ Телеком

оффіційний інтернет-провайдер

тел. (044) 238-69-89 www.telecom.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-680,

просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04107, м. Київ-107,

вул. Половецька, 3/42

Тел./факс: (044) 495-14-00

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2006

Засновник — С.М. Костюков

Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання

матеріалів у будь-якій формі можливе

лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні

матеріали фірм-видавців та матеріали

з сайтів: www.gamespot.com, www.gamewallpaper.com.

Передплатний індекс — 23852

з СД-диском — 01727



ДИВОВИЖНА СИЛА МАЙБУТНЬОГО

Ми втілюємо мрії
в твоє сьогодення

ПК Delfics® DCS

на базі двоядерного процесора Intel® Core™2 Duo /
материнська плата на базі чіпсета Intel® 945 / DDR2 1GB /
HDD: 250 GB Serial ATA2 / VGA: nVidia 7600GS 256 Mb /
DVD±RW Dual Layer / Вбудований кард-рідер

3999 грн.

BlueTooth-адаптер у подарунок!

Купуйте акційні ПК Delfics® та отримуйте подарунки у мережах:

City.com

КІЇВ
пр. Московський, 23-а
(044) 501-01-01
вул. А. Малишка, 3
(044) 502-00-55
пр. 50-річчя Жовтня, 6-г
(044) 502-00-66

«ГігаБайт»

КІЇВ
вул. Червоноармійська, 72
(ТК "Олімпійський")
(044) 501-23-08
вул. Велика Житомирська, 6
(044) 279-22-15, 279-86-43
пр. Маяковського, 10
(044) 515-84-75, 536-09-23
пр. Московський, 16
(044) 501-03-18, 419-81-88

«Домотехніка»

КІЇВ
пр. Перемоги, 45
(044) 456-21-67
вул. Р. Окіні, 3
(044) 516-83-59,
517-49-13
ТЦ «Караван»
вул. Лугова, 9
(044) 206-42-24, 25, 26
пр. Маяковського, 17
(044) 546-25-94



Повний асортимент продукції дивись у мережах:

City.com, Unitrade, ГігаБайт, Домотехніка, Метро, а також у відділі оптового продажу DGTech.

Замовляйте ПК з доставкою на www.gb.ua, www.city.com.ua, www.domotekhnika.com

ВИГДНИЙ КРЕДИТ!

Умови кредитування запитуйте у магазинах:

Відділ оптового продажу DGTech

вул. Ак. Філатова, 1/22,
(044) 528-83-30, 501-60-42

Гарантія на ПК Delfics® - 3 роки*. ПК Delfics® сертифіковані УкрСЕПРО
*Подарунок вважається придбання товару за 1 гривною. Термін дії акції з 1 по 31 січня 2007 року, або доки акційний товар є в наявності. Акція дієсся у київських мережах салонів-магазинів «ГігаБайт», «Домотехніка» та City.com. Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням. До конфігурації не входять монітор, клавіатура, міша та програмне забезпечення.

** 2 роки гарантії та 1 рік безкоштовного сервісного обслуговування.

З детальнішими умовами можна ознайомитися на сайті: www.delfics.com,
а також за телефоном гарячої лінії: **8-800-501-1000**

Всі звінки зі стаціонарних телефонів безкоштовні.

Логотип Delfics — товарний знак ТОВ «Комп'ютери» та
ТОВ «Комп'юсс. Трек». Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Pentium, і Pentium є товарними знаками, або
зареєстрованими товарними знаками, право на які належить
компанії Intel і її підрозділам на території США та інших
країн.

Рульные шпили ушедшего года

Секундные и минутные стрелки не стоят на месте, они идут вперед и бегают наперегонки. Так эти стрелочки уже добегались до конца года и, если не сядут батарейки, еще пробегут не один год по накатанной. А чем заканчивается год? Правильно: подведением итогов. Столько было выпито, столько налито,

столько сделано, столько обещано... и, конечно же, столько хороших игр вышло в уходящем году.

Полагаю, 2006-й можно считать урожайным на компьютерные игры. Их действительно вышло немало, но вот по-настоящему хороших из них появилось совсем чуточку. Часть вышедших проектов – римейки старых хорошо знакомых нам игр, что не может не радовать. Еще часть – продолжения известных хитов, но, к сожалению, не все из них смогли проявить себя так же хорошо, как раньше. Из горы дисков, скопившихся за год, мы отобрали только самые вкусные и хитовые из них и... нет, не съели, а поставили в наш рейтинг. Знакомьтесь!

FPS 2006 Top 5

1

F.E.A.R., F.E.A.R. Extraction Point. Страшный-страшный F.E.A.R. напугал очень много людей. Некоторые из них до

сих пор скитаются по психбольницам и лечат приступы испуга, а особо чувствительные личности и вовсе прописались на Фрунзе, 103а, в психиатрической больнице им. Павлова. Но это не остановило разработчиков F.E.A.R., и они выпустили отличный аддон к шутеру. Не такой эффектный, как оригинальная игра, конечно, но все же вполне увлекательный и интересный.



2

Half-Life 2: Episode 1. Новый Half-Life теперь превратил серию в игровой сериал, сюжет которого разбит аж на пять кусочков. Но кроме этого, «Халва» – это всегда нечто новое, устанавливающее новые вершины качества графики. Ею много чего



3

PREY. Здесь темно, как в доме, страшно, как ночью в подъезде троицкого района, весело, как будто тебя щекочет толпа щекотальщиков, и интересно, как во время чтения хорошей книги.

А еще здесь много-много монстров, которые берутся откуда попало и которых нужно все время мочить. А еще здесь очень приятная графика и интересный геймплей, хотя и немножко староватый движок. А еще... а еще будет Prey 2...



5

Battlefield 2142. И, наконец, последний в нашем списке шутер – Battlefield 2142. Поскольку одиночную игру разработчики сделали невыносимой (пара-тройка карт, тупые противники), новое «Поле битвы» рассчитано в основном на сетевые сражения по локальной сети и просторам Интернета. Но от этого не хуже, ведь вместо запрограммированного бота куда интересней поджарить задницу какому-нибудь уроду из США, например, не так ли?



4

SWAT4. Во всех FPS то и дело нужно убивать инопланетян или спасать мир. А кто же будет решать будничные задачи, отведенные смелым дядям полицейским? Тот же самый игрок, только в SWAT 4. Ведь именно в этой игре ему дают

возможность возглавить элитное подразделение

омоновцев-вышибал и заняться самой обычной повседневной работой спецназовца. Нет, не бумажки перекладывать! Ему придется освобождать заложников и вязать особо опасных не-заложников. Каждый раз будете делать что-то новое, потому что миссии не связаны друг с другом, и кто знает, что может случиться с простыми смертными людьми на этот раз?



www.diawest.com

з 15 грудня 2006 року до 15 січня 2007 року

Комп'ютерний світ

~~6674 грн.~~

6197 грн.

або обери найкращі
ігри для ПК
на суму 600 грн.

4777 грн.



1897 грн.

Найкращий ігровий комп'ютер

Комп'ютер DiaWest P-Hyperion1860-2D:
процесор Intel® Core™2 Duo
модуль пам'яті 512MB 2 шт.,
відеоадаптер PCIE 512Mb,
жорсткий диск 250GB,
накопичувач DVD+/-RW

Найбільш видовищне зображення!

TFT-монітор Philips 190B7CS:
вбудовані динаміки,
resolution 1280x1024,
час відгуку 8мс,
подвійний вхід приймає
аналогові VGA та
цифрові DVI сигнали



м. Київ:

пр. Московський, 8 (завод "Маяк") т. 8 (044) 464-8-465
пр. Московський, 21 т. 8 (044) 251-11-14
пр. Московський, 8 (Декор сервіс) ... т. 8 (044) 468-00-75
м. Дніпропетровськ: пр-т. К. Маркса, 92 .. т. 8 (0562) 34-06-04
м. Львів: пл. Катедральна, 3 т. 8 (032) 255-00-83
м. Донецьк: вул. 230-ї Стрілкової Дивізії, 9 (ТК "Пасаж")
м. Івано-Франківськ:
пл. Міцкевича, 14 т. 8 (0342) 50-11-61
м. Тернопіль: вул. Грушевського, 1 т. 8 (0352) 52-38-48

Інформаційна служба DiaWest:
тел. 8 800 302 302 0

(безкоштовні дзвінки в межах України)

DiaWest - найбільша мережа магазинів комп'ютерної техніки в Україні!

Київ, Вознесенськ, Миколаїв, Севастополь, Херсон, Чернівці, Мукачеве, Івано-Франківськ, Львів, Калуш, Коломия, Чернігів, Конотоп, Суми, Бахмач, Ромни, Донецьк, Краматорськ, Макіївка, Дружківка, Лисичанськ, Мариуполь, Луцьк, Ковель, Дубно, Рівне, Запоріжжя, Мелітополь, Кривий Ріг, Хмельницький, Кам'янець-Подільський, Тернопіль, Стрий, Чортків, Охтирка

PHILIPS

Отримай знижку 5%
на весь
асортимент товарів
або обери подарунок
на 7% від
вартості покупки!

RPG 2006 Top 10

Прошлогодний урожай румяных, сочных, но все же недозрелых ролевых брендов оказался более чем обильным. Однако качество не означает количество, что было особенно показательно со всеми мегахитами, столь долго и терпеливо ожидаляемыми.

1.



Gothic 3 – как и ожидалось, или «глюкам вопреки». Несмотря на обилие открытой халтуры, третья часть приключений безымянного героя, а ныне – беглого каторжника, смогла покорить немало геймерских умов и винчестеров. Да и пачка критических обновлений, выпущенных «вдогонку» ушедшему поезду, сделали свое дело.

2.



Neverwinter Nights 2 – классика бесмертна и непобедима. Новая глава в истории Забытых Королевств оказалась написана необычайно талантливо и с однозначным прицелом на будущее. Обилие мелких ошибок и неоптимизированный движок помешали Neverwinter Nights 2 влезть на вершину.

4.

Marvel: Ultimate Alliance – все супергерои вселенной комиксов Marvel против суперзлодеев из той же «сказки». Новый компьютерный комикс, выполненный в лучших традициях серии X-men Legends, завоевал массу поклонников. Уникальная атмосфера и огромный выбор любимых персонажей – вот основные козыри этой игры.



3.



The Elder Scrolls IV: Oblivion – величие серии «Скрижали Древних» серьезно пошатнулось, хотя изначально шквал восхищенных отзывов казался просто неистощимым. Тем не менее излишнее упрощение игрового процесса сыграло исключительно негативную роль в определении финального рейтинга игры.

5.

Titan Quest – мифологический клон Diablo 2 оказался на редкость удачным и удачливым одновременно. Разборки со злобными титанами на стыке всех античных мифологий – такие яркие, одновременно знакомые и такие разные. Великолепная графика и динамичный игровой процесс максимально приблизили Titan Quest к вершине «мясного Олимпа».



димых моральных травм оправятся от него явно не скоро.

9.

Dungeon Siege II: Broken World – однотипная бойня на скорости 80 км/ч и забеги на дальние дистанции вкупе с переноской

груд барахла геймерам уже знакомы, причем целых два с половиной раза. Отсюда и соответствующее место.

10.

«Ночной дозор» – второй «поп-зор» оказался приличнее первого, появились некие намеки на «изюминки», вот только пока это еще не совсем изюм, а косточки от него. Темные «Иные» под предводительством готичной Фриске не смогли просушить изначально подмоченную репутацию, одной магии для этого явно маловато.

6.

Dark Messiah of Might & Magic – мессия Тьмы может быть хоть трижды Великим и Избранным в среде action, но с ролевой точки зрения проект выдался весьма посредственным.



7.

Guild Wars Nightfall – войны гильдий рулят, но в силу слабой распространенности и совсем не бесплатной подписки эта популярнейшая MMORPG заслужила такое не высокое место в нашем хит-параде.



8.

Mage Knight Apocalypse – меч и магия пережили этот страшный апокалипсис, но ввиду полученных неизглажа-

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, <http://games.1c.ua>



СЛУЖБА БЕЗПЕКИ АЛЬГЕЙРИ

Розшукується за бандитизм, тероризм та замах на вбивство ватажок незаконного збройного бандформування

РОЗШУКУЄТЬСЯ



ТАНЯ ТОРМЕНС

ПРИКМЕТИ: на вигляд 20-25 років, середньої статури, зрост близько 170 см, волосся чорне, чоло високе, форма лица овальна, очі карі, широкі вилиці, ніс прямий, губи середньої пухлості.

ВСІХ, ХТО ВОЛОДІЄ БУДЬ-ЯКИМИ ВІДОМОСТЯМИ ПРО МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ ОСОБИ, ЩО РОЗШУКУЄТЬСЯ АБО ЇЇ ЗВ'ЯЗКАХ, ПРОСИМО ТЕРМІНОВО ПОВІДОМИТИ ПРЕДСТАВНИКАМ ЗАКОНОВІ ВЛАДИ

УВАГА! ЗЛОЧИННИЦЯ ОЗБРОЄНА ТА ДУЖЕ НЕБЕЗПЕЧНА!

1С
ФІРМА «1С»

Виробництво в Україні – ДП «Ерософтпром»

7.62
mm

1С:Мультимедіа, Фірма «1С, Апейрон



APEIRON

Стратегии 2006 Top 10

Год минувший был удивительно богат хорошими и, самое главное, разными играми из великого и непобедимого жанра стратегий. Наконец-то игроки дождались всего столь давно ожидаемого, увидели сокрытое и вообще оттянулись по полной.

2



Heroes of Might and Magic V + add-on Hammers of Fate – пятые «герои» таки рулят, объяснять почему даже не стоит. А с выходом первого официального дополнения си-



туация не изменилась. И поэтому в продажу поступил спецвыпуск об этой легендарной игре.

4. Company of Heroes – стратегия на тему Второй мировой с возможностью строить домики и обучать солдатиков. Такого в подобных играх еще не было, потому СоН и стала очень популярной.

5. Warhammer: Mark of Chaos – марка Хаоса достается лишь продуктам, изготовленным в соответствии со стандартом качества ISO 9001.

6. Age of Empires III: The WarChiefs – чем дальше в лес, тем больше партизан. И чем свежее эпоха, тем больше вождей мирового пролетариата.

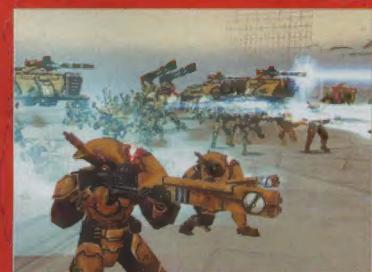
7. Desperados 2: Cooper's Revenge – долгожданное продолжение захватывающей тактической стратегии в стиле вестерн.

8. The Lord of the Rings, The Battle for Middle-earth II, The Rise of the Witch-King – романтика толкиеновского Средиземья будоражит воображение поклонников, но чем дальше – тем меньше.



1

Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade – забавно, не так ли? Но на самом деле все именно так. Второй add-on к Dawn of War получил на редкость положительные отзывы как у игровой прессы, так и у простых смертных. Принципиально новый подход к построению кампаний и две новые расы превратили Dark Crusade в совершенно новую игру.



3

Medieval 2: Total War – тотальные войны снова оказались на высоте. Но не на вершине – пьедестал почта подмяли другие. Благородство рыцарей и романтика обширных батальных покорили многих.



9. ParaWorld – динозаврики! Динозаврики добрались из Германии до Африки. Старателю клонированная стратегия с доисторическими чудищами и на редкость бестолковым сюжетом не могла претендовать на что-либо серьезное изначально.

10. Star Wars: Empire at War + add-on Forces of Corruption – звездные войны потихоньку сходят с больших голубых экранов и сравнительно небольших мониторов.



MMOPG 2006 Top 5

Классификация этого жанра широка и глубока, поэтому мы решили, что лучше определить все игры, которые участвуют в этом рейтинге, как «многопользовательские онлайновые игры с необязательной ролевой составляющей».

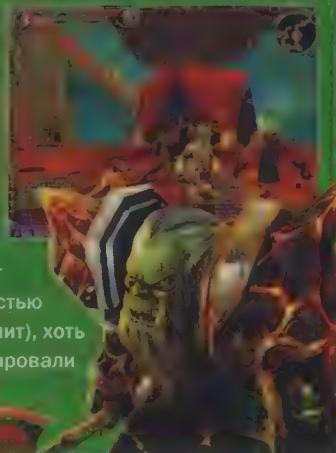
Два лидера этого рейтинга ясны. Над остальными участниками пришлось подумать, посоветоваться, учесть такие факторы, как играбельность, важность для истории жанра, развитие игры в 2006 году, количество игроков, поддержка серверов и прочее. В таком случае можно сказать, что наша пятерка лидеров практически неоспорима.

World of WarCraft

С 23 ноября 2004 года игра, точнее мир WarCraft, предложенный поклонникам жанров action, RPG и, конечно же, фанатам серии WarCraft, дарит радость и неожиданные открытия пользователям серверов. На сервере Blizzard, работающем в отдаленной стабильности, инновации устремлены вперед. WarCraft III: Reign of Chaos, который привнесет в игру много нового: еще больший мир, еще больше рас, еще больше монстров и квестов, новые уровни и умения (об этом читайте в декабрьском спецвыпуске «Все об RPG»).

Пиратские серверы не могут похвастать такой стабильностью (Java в данном случае не рулит), хоть последнее время и активизировали свою деятельность в этом направлении.





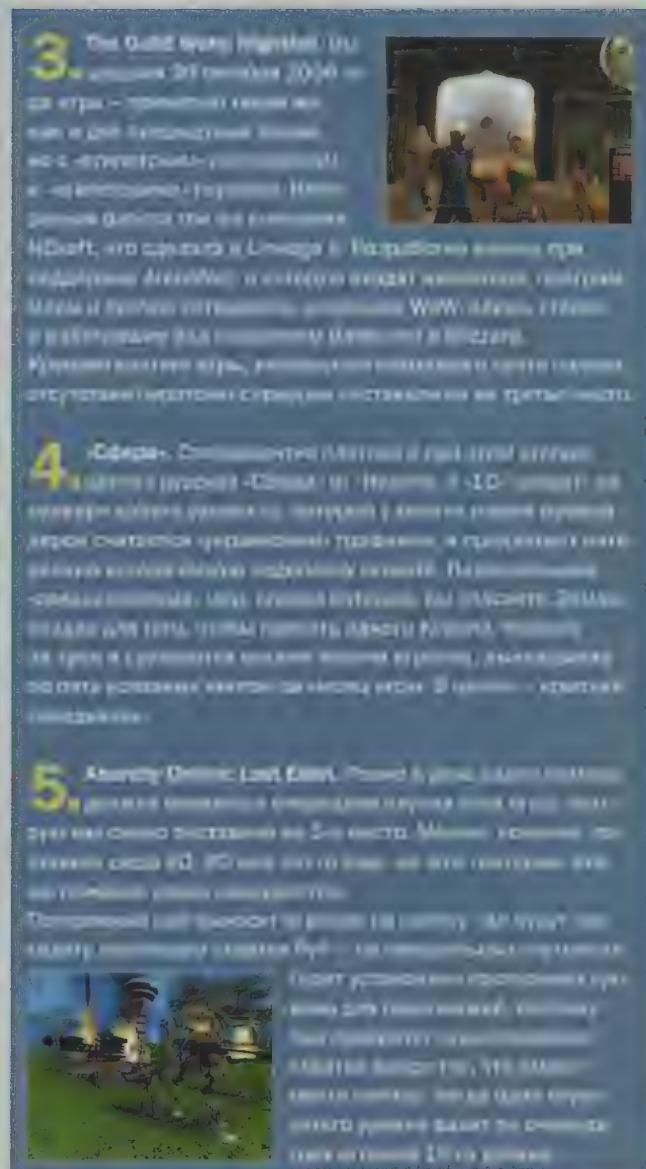
Lineage II: The Chaotic Chronicle. Конечно, по количеству украинских игроков и пиратских серверов в UA-IX эта игра должна была бы быть на первом месте, но однообразие игрового процесса в первых двух «Хрони-

стит ее на второе место. Игра вышла за полгода до WoW (24 апреля 2004 года) и с тех пор набрала серьезные обороты. Сейчас ожидаются уже пятые «Хроники»: версия под названием *Oath of Blood*.



с Великой Олимпиадой, Фестивалем Тьмы, Семью Печатями, тату и прочими приколами.

Но уже сейчас большинство серверов работает с поддержкой всего разнообразия фич геймплея третьих-четвертых «Хроник» — с двоинством,



Онлайневые игры живут в первую очередь за счет домашних юзеров, но в Украине специфика рынка определила приоритеты: все осады в Lineage II, например, кланы предпочитают проводить, собираясь в одном клубе. Поэтому мы обратились к профессионалам. На наш вопрос о том, во что же играют в клубах, ответил Геннадий Веселков, заместитель директора сети игровых интернет-центров «С:Club», www.c-club.ua.

– В сети наших клубов из жанра MMOPG настоящей популярностью пользуются только две игры. На первом месте стоит Lineage II (играют на различных серверах), и, конечно же, WoW – на втором. В остальные игры жанра MMOPG посетители наших клубов играют мало.

Секрет успеха этих игр, в первую очередь, заключается в интересном геймплее и сильной поддержке. Кроме этого, Lineage II интересна множеством бесплатных серверов на любой вкус, а WoW интересен более продвинутым игрокам, предпочитающим в основном платные официальные серверы, на которых играют такие же серьезные продвинутые игроки.

Racing 2006 Top 5

Если бы Atari и Eden Studios не отложили выход Test Drive Unlimited для ПК, то проблем с выбором лучшей в жанре не было бы. А так уж не знаю, как расставить racing'и-2006, чтобы никто не обиделся и каждый был на своем месте. Место? Да, это ведь так напряжно выбирать для игры место, впихивать их друг между другом, а потом говорить, что эта круче той, а та – «ваше ацтой». Но сейчас выбор лучшей игры не представляется возможным, потому что три претендента на звание золотой медали – NFS Carbon, FlatOut2 и GTR2 – игры очень разные, и выбрать между ними лучшую невозможно. Так что мы тут посоветовались, потом посовещались и решили каждой игре выдвинуть свою номинацию, соответствующую ее характеру.

Лучший симулятор



GTR2

Даже если бы в этом году симуляторов выпустили больше, GTR2 все равно смог бы уделить всех «в своем везе» и показать, кто на трассе хозяин. Огромное количество выполненных по чертежам лицензированных машин, соответствующие местности трассы, умные соперники и отличная физика поведения железного коня на дороге объединились в одной игре, в которую, правда, невозможно играть без руля.



Лучший разрушитель

FlatOut2

Второму FlatOut победа дала легкую. Нужно было всего ничего: завалить главного забияку Crashday. У него было оружие и парашутка альтернативных способов победы. Но FlatOut взял ин-



теллектом. Противник не смог устоять против красивой графики, отличной системы повреждений и очень интересного геймплея.



Лучший стритрейсинг

Need for Speed Carbon

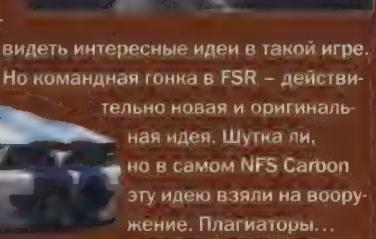
Из-за отсутствия конкурентов «Карбону» даже не пришлось сражаться за победу, которую серия NFS одерживала не раз и не в одном конкурсе. Видимо, его создатели зазнались или им надоело удерживать первенство в жанре. Иначе как объяснить, что последний Need for Speed не принес нам почти ничего нового и снова заставил играть в то же самое и наблюдать ту же самую картину?



Лучшая идея

Ford Racing Club

Страшненький, хромающий и немного вторичный Ford Street Racing – игра, в которой есть «Форды». Казалось бы, что может быть особенного в аркадной автогонке? Даже странно как-то видеть интересные идеи в такой игре.



Но командная гонка в FSR – действительно новая и оригинальная идея. Шутка ли, но в самом NFS Carbon эту идею взяли на вооружение. Плагиаты...

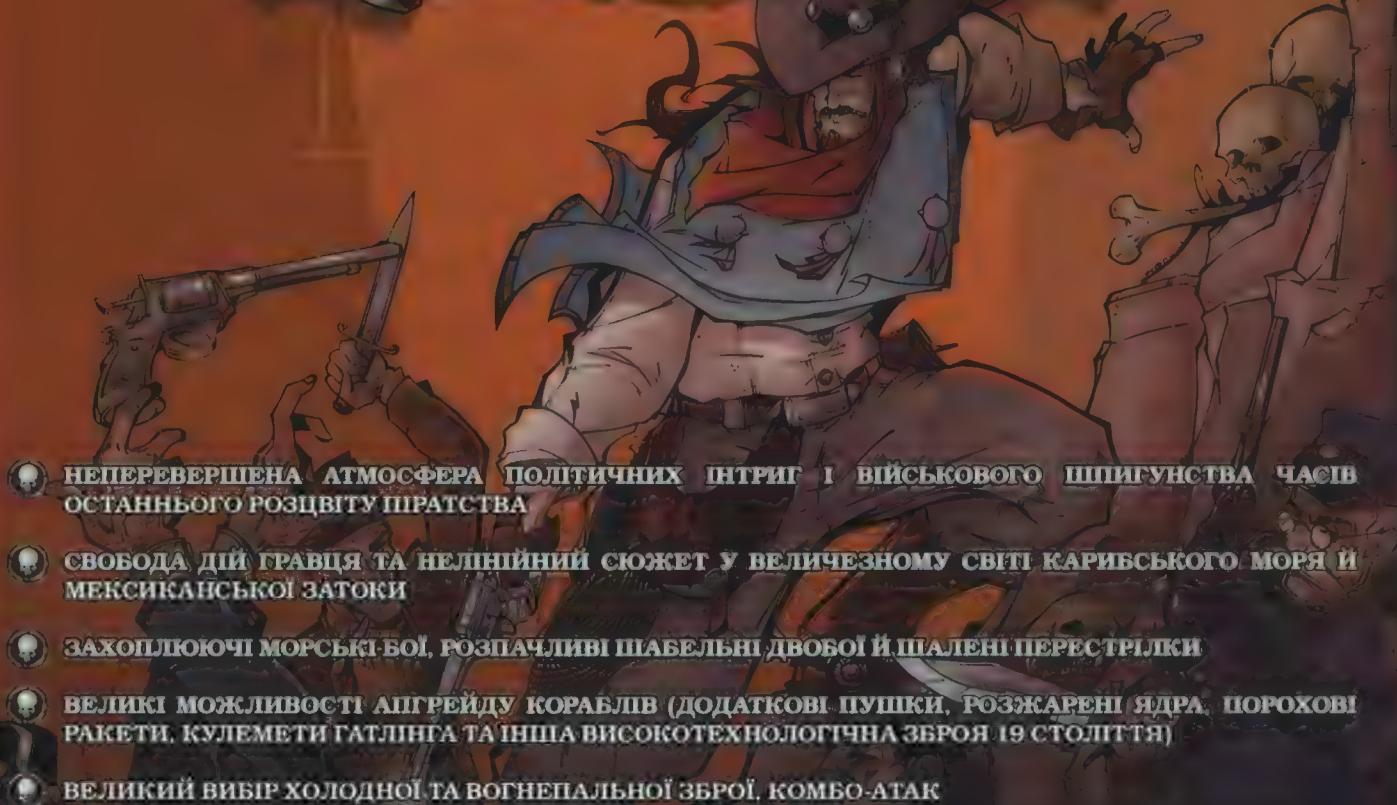
Лучший ацтой

Lada Racing

Не очень долго и упорно труждались над созданием ацтой года российские разработчики. Они договорились с заводом по производству плохих машин, лицензировали самые ацтойные тачки, где-то нарыли кошмарный движок и запихнули в него все остальное. Но чтобы окончательно испортить игру, разработчики специально смастерили новейшую технологию ужасного искусственного интеллекта для оппонентов и сотрудников ГАИ. Качественно смоделированные улицы Москвы всячески пытались сделать хуже, но это, пожалуй, единственное, что Geleos не удалось. А в остальном они, конечно, молодцы, старались... Их старания не прошли даром, и, конечно же, игроки не могли пропустить такую ацтойнейшую шпилью, ринувшись в магазин сразу после ее выхода.



ГОЛОВОРЕЗЫ: КОРСАРЫ XIX ВЕКА



- НЕПЕРЕВЕРШЕНА АТМОСФЕРА ПОЛІТИЧНИХ ІНТРИГ І ВІЙСЬКОВОГО ШПИГУНСТВА ЧАСІВ ОСТАННЬОГО РОЗЦВІТУ ПІРАТСТВА
- СВОБОДА ДІЙ ГРАВЦЯ ТА НЕЛІНІЙНИЙ СЮЖЕТ У ВЕЛИЧЕЗНОМУ СВІТІ КАРИБСЬКОГО МОРЯ І МЕКСИКАНСЬКОЇ ЗАТОКИ
- ЗАХОПЛЮЮЧІ МОРСЬКІ БОІ, РОЗПАЧЛИВІ ШАБЕЛЬНІ ДВОБОЇ І ШАЛЕНІ ПЕРЕСТРІЛКИ
- ВЕЛИКІ МОЖЛИВОСТІ АПГРЕЙДУ КОРАБЛІВ (ДОДАТКОВІ ПУШКИ, РОЗЖАРЕНІ ЯДРА, ПОРОХОВІ РАКЕТИ, КУЛЕМЕТИ ГАТЛІНГА ТА ІНША ВИСОКОТЕХНОЛОГІЧНА ЗБРОЯ 19 СТОЛІТТЯ)
- ВЕЛИКИЙ ВИБІР ХОЛОДНОЇ ТА ВОГНЕПАЛЬНОЇ ЗБРОЇ, КОМБО-АТАК



Метро 2033
First Person Shooter

Разработчик: 4A Games,
www.4a-games.com

Издатель: пока не объявлен

METRO 2033
THE LAST REFUGE

Мама, а когда я вырасту,
я тоже буду жить в метро?

METRO 2033

THE LAST REFUGE

Обережно, двери не засыпаются...

И почему людям не нравится час пик? Это же так классно: едешь утром на работу, толкаешься в толпе незнакомых людей, орешь на старых бабушек, которым почему-то захотелось в 8:05 переть мешок картошки для родного внучка, а потом объясняешь дяде милиционеру, что ты «не виноват» и «она первая начала». Романтика! Чем делать утром зарядку, намного лучше выйти пораньше и размяться в общественном транспорте. И форму спортивную обретешь, и оставишь все негативные эмоции в метро, а на работу уже попадешь в хорошем расположении духа и без негативных эмоций. А после работы, если начальник в очередной раз урезал гонорар, будет отличный повод оторваться на других пассажирах. Опять же, не придется изливать негатив дома, на своем хомячке, ведь злость останется там, в метро...

Да, метро стало неотъемлемой частью нашей повседневности. На нем выгодно ездить, в нем интересно рассматривать рекламные постеры, на станциях удобно назначать встречи (никто не потеряется), а зимой в метро даже можно погреться... Но что же будет лет эдак через 25–30?

Неужели мы все еще будем добираться на работу в больших ржавых вагонах, у которых вот-вот откажут тормоза? Украинская игровая студия 4A Games придерживается иного мнения...

Террористы в метро – не велика халепа, а от...

Киевские разработчики, не так давно покинувшие GSC Game World и игру под кодовым названием «С-р», сегодня работают над собственным, очень оригинальным и необычным проектом – «Метро 2033». Мир настигла вполне стандартная ситуация недалекого будущего. После ядерной войны, кроме крыс и тараканов, выжили остатки людей и (не поверите!) тоннели метро. Оставшиеся в живых несколько тысяч человек живут на станциях метро города Москвы. Не удивляйтесь, ведь это едва ли не лучшее бомбоубежище. Но беда в том, что в мире теперь нет никакой системы управления, и вместо постоянного движения в метрополитене теперь царит полное запускание и хаос. Станции превратились в карикатурные государства со своими тиранами, освободителями, армиями и политическими партиями. Грязные и изношенные фильтры из последних сил пытаются очищать ос-



татки воздуха. Самодельные динамо-машины вырабатывают электроэнергию. На фермах подземелья выращивают грибы и занимаются животноводством. Беда, в общем.

Но есть в этом запущенном мирке и проблески света. В конце тоннеля метро, на последней станции (ВДНХ) главной ветки, разместился северный форпост человечества и цивилизации. Здесь живут несколько сотен крепких, дружных людей. Они любят свою станцию, как родной дом: украшают ее цветами, регулярно делают влажную уборку, поддерживают порядок и уют, в общем, они очень ее любят. И не удивительно, что ВДНХ стала лучшей станцией метро. В былье времена ее бы наградила мэрия Москвы, однако в 2033 году все лучшее будет поощряться свежей порцией зла. В один прекрасный день эту замечательную станцию метро атаковали орды спускающихся сверху загадочных существ, которых жители ВДНХ называют «черными». Обитателям станции пока удается сдерживать их написк, но с каждым днем им все сложнее и сложнее. Если станция падет, черная лавина может захлестнуть все метро. А значит, и весь мир.

Артемко бежать на допомогу!

Но защитники родины, те, кто в свое время не косил от армии, а честно носил портняки и курил сигареты вместе с молоды-

ми призывниками, не допустят захвата ВДНХ, прилегающих станций и, конечно же, вагоноремонтного завода. И тут в дело вступает супермен Артемка. Молодой парниша, живущий на ВДНХ (бедняга, я бы не смог в метро ночевать...), получает задание – добраться в сердце метрополитена, легендарный Полис, чтобы оповестить всех о страшной опасности и попросить о помощи. В руках одного хлопца оказывается судьба ВДНХ и всего метро. И, быть может, судьба всего человечества...

Нужно отдать разработчикам должное – над сюжетом они здорово поломали голову. Конечно, от части метро выбрали, потому что подземные тоннели будет легче моделировать. Но все равно перспектива полазить по станциям, заглянуть под эскалаторы и исследовать закоулки длинных тоннелей выглядит весьма заманчиво. Надеемся, что 4A Games сможет не плохо материализовать сюжет.

Наступна станція...

Кроме необычной истории, нам обещают не менее оригинальный геймплей. Шутер объединит в себе черты драйвовых стрелялок, стелс-шутеров и страшилок. Найдется место и ролевым элементам. Игрок



сможет накапливать ресурсы, собирая по уровню патроны и разговаривая с прохожими. Тратить же он их будет на дополнительное оборудование и оружие.

Еще мы сможем в полной мере ощутить атмосферу города после ядерной войны. Кроме руки Артемки, в которой он держит оружие, и картины, что перед ним открывается, вы ничего не увидите. Вся остальная информация будет отображаться только по востребованию. Такой подход позволяет не отвлекаться на элементы интерфейса и сосредоточиться на самой игре.



Не подведет и графика. И хотя сегодня не лепо упоминать это понятие, принято описывать ее особенности, нежели кричать на всех углах, что «она будет хорошая» и «она покажет всем». Но все же скажу о поддержке самых последних технологий, включая задел для поддержки DirectX 10. Физический движок, несомненно, – PhysX. 4A Games готовит еще несколько сюрпризов, сущность которых пока держится в строгом секрете. Надеемся, что они обязательно всем понравятся. А еще очень хочется верить, что ребята не переняли из GSC привычку откладывать свой проект каждые полгода. Ждем-с!

СанСаныч Гусленко



«Агрессия»
(Aggression: Europe 1914)
Глобальная стратегия/тактика/политика
web: www.aggression.ru

Разработчик: «Леста»

Издатель: «Бука»

Системные требования:

Процессор 1,7 ГГц

Память 768 Мб

Видео со 128 Мб



Куда приводит агрессия

Седой старик в белой рубахе молочного каплей плыл по обугленному полу. Здесь была его деревня. Раньше. Теперь нет.

Ядерный взрыв причесал города и леса, поверг в забвение армии.

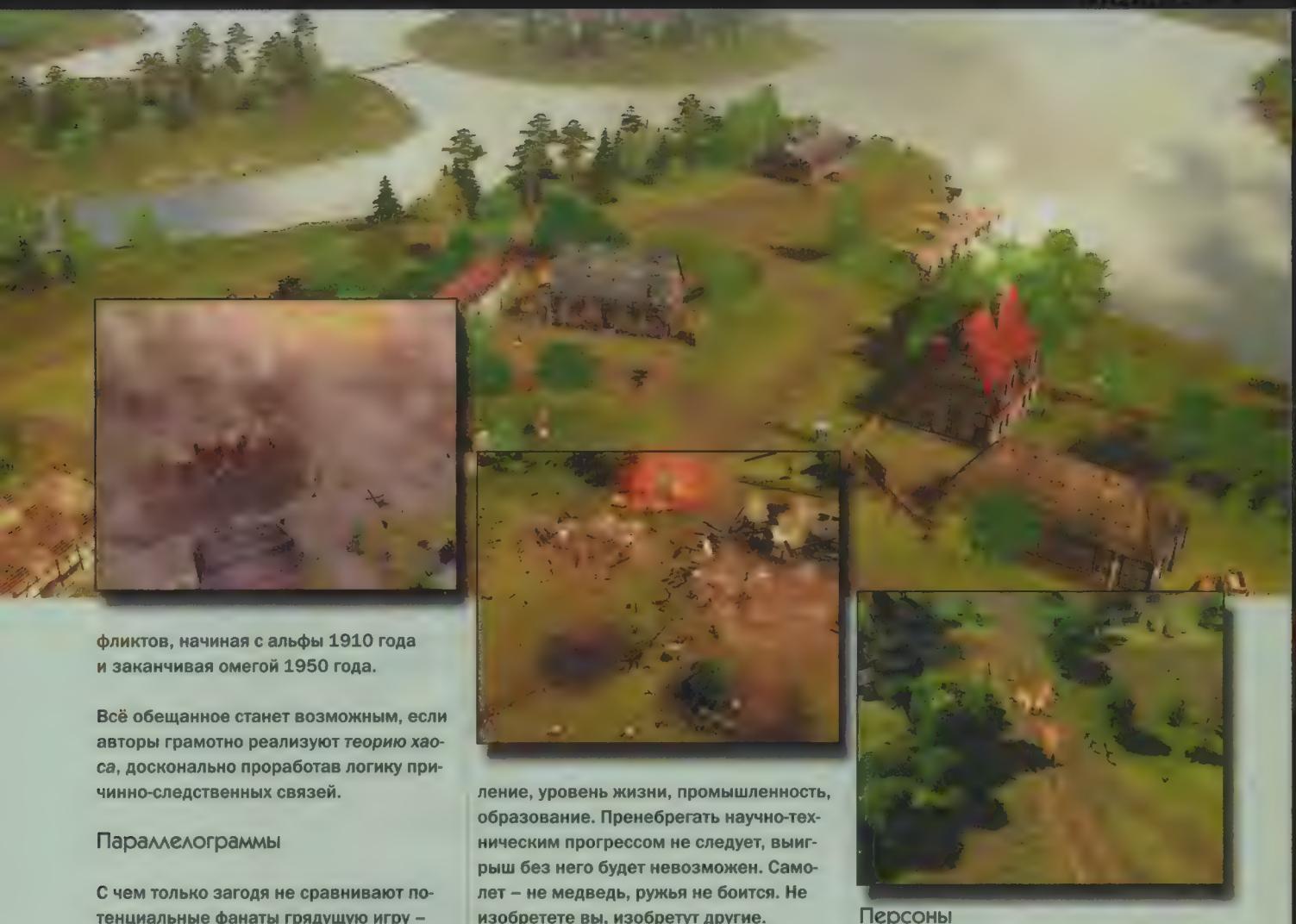
Старик достал из-за пазухи ветхое письмо. В первых строках значилось:

«План: историко-военная стратегия реального времени. Время действия: 1910–1950-е годы. Название: #Агрессия#»

Письма издалека

Новый проект компании «Леста» заслуживает внимания благодаря тому факту, что во власти игрока – разворот хода истории до неузнаваемости, установка режимов правления, противоречащих истории в странах – участницах войн, захват Европы, гонка вооружений. Именно вы выбираете путь ваших владений: анархия, демократия, монархия, нацизм, коммунизм, социализм, элитократия.

Время действия «Агрессии» затрагивает не просто две мировые войны, а и множество промежуточных военных кон-



фликтов, начиная с альфы 1910 года и заканчивая омегой 1950 года.

Всё обещанное станет возможным, если авторы грамотно реализуют теорию хаоса, досконально проработав логику причинно-следственных связей.

Параллелограммы

С чем только загодя не сравнивают потенциальные фанаты грядущую игру – и с Hearts of Iron, и с Total War, и с древним Close Combat, даже с Blitzkrieg, и, конечно же, с прошлыми проектами студии «Леста», за плечами которой богатый опыт, в том числе и серьезные исторические игры: «Антанта», частично – «Сталинград» и гордость студии – «Стальные монстры» («Pacific Storm»). В плане глобальности проводят параллели с Civilization – размах, ясное дело, не тот, зато в «Агрессии» глубже прорабатываются детали.

Двойная рокировка

Игра сложится из двух ядер.

#ЯДРО~1#

Стратегия

Двойственная миссия «Агрессии» такова: положить себе в карман чуть ли не всю стратегическую карту или (и) первым изобрести атомную бомбу.

На стратегической карте разум игрока будет занят:

а) ...развитием науки, экономики и армии. Видов исследований не будет даже и десятка, ресурсов и того меньше: насе-

ление, уровень жизни, промышленность, образование. Пренебрегать научно-техническим прогрессом не следует, выигрыш без него будет невозможен. Самолет – не медведь, ружья не боится. Не изобретете вы, изобретут другие.

б) ...внутренней политикой: развитие страны, установление и смена строя и даже идеино-подрывная деятельность. Нельзя забывать о том, что своенравный AI-народ способен поднять бунт, если дернуть за строгий ошейник слишком сильно.

в) ...дипломатией и внешней политикой (шаг вперед по сравнению с Pacific Storm). Всего на карте насчитывается 92 игровые зоны, включая близлежащие регионы Африки и Ближнего Востока. Наш выбор – Россия, Англия, Германия или Франция. Выбор искусственного разума – Австро-Венгрия, Испания, Италия, Турция. Будут еще «нейтралисты» и «повстанцы». Роль США и Японии – за-кадрово-призрачная: помочь и квесты тем, кто будет себя «хорошо вести».

Игра повествует о самом кровавом периоде XX века, а значит, с кем-то всё равно придется воевать (при элитократии можно воровать технологии, воюя меньше). Таким образом, придется постоянно определять – с кем и против кого «дружить»: свалиться на голову другой стране в виде неизвестных гостей или вежливо отказаться, рискуя отношениями с союзниками.

Старик задумался. Кто виноват?



Персоны

Ведает вопросами политики, дипломатии и ведения войны «кабинет министров», выбираемый из «пула» персон. Две сотни реальных выдающихся личностей – вот это выбор! Конечно же, невозможно в рамках игры наделить всех их характерными особенностями, но кто был диктатором, тот и в игре им будет.

Как закалялся Сталин

Ролевая система развития персонажей предусматривает распределение опыта, развитие спецспособностей и специализацию (15 уровней прокачки) по шести классам персонажей (генерал, гуманист, лидер, министр, ученый, шпион).

Эффект бабочки

Наличие в игре как исторической кампании, так и «свободного шатания» – это и большой риск, и большая перспектива. Изменяя историю «на корню», помните: яркий сценарий, разработанный авторами в рамках реальной истории, может испортиться или вовсе исчезнуть в альтернативной истории, ведь сложно проработать то, чего не было (например, избежание ключевых революций и войн).



Увы, игру можно элементарно превратить в war-tycoon или mass non-person shooter. ☺

Искренне надеемся, что авторы этого не допустят!

Старик остановился перед двумя скелетами, монументально сцепившимися в рукопашной схватке.

#ЯДРО~2#

Тактика

Когда вы решите затеять поход на какую-либо страну, то стратегическую карту сменит тактическая карта местности – эмуляция реальной территории. Внимание: ожидается влияние местности на тактику боя, например обстрел с возвышений, атака из леса, взрыв моста со всеми вытекающими.

Killing Machine

В распоряжении командования пехота, техника и артиллерия, эволюционно свойственные воюющим странам и сбитые в группы (по 1–10 единиц), включая ряд редких в играх разновидностей войск и техники (всего более 120 видов) без ограничений в совместимости разных типов юнитов.

Идол и высшая точка развития вооружения – ядерная бомба, помогающая быстро расставить (точнее, разнести) все точки. Если две стороны получили атомные бомбы, то – «всем спасибо, все сво-

бодны»: холодной войне – привет, игре – конец, а winner – тот, у которого лучшие итоговые результаты.

Тактика игры постоянно меняется: мы начинаем бои в районе Первой мировой пехотными набегами, имея элементарное огнестрельное оружие и простенькие самолетики. Далее проклёвываются танки, артиллерия, «мясистые» самолеты, химическое оружие и, ему в противовес, средства индивидуальной защиты, а под занавес – ядерное оружие. Интересно будет, наверное, наблюдать за эволюцией оружия и техники: на выход одного вида недруг отвечает выходом другого вида, от которого «прилетит» первому.

Авиация прокачивается как вид исследования. Роль её в тактике – эпизодическая. Прилетел – бахнул – улетел. Хотелось бы большего. Увы. Морских боев тоже не будет. Увы-2.

Vision of war

Если умную игру посесть на солидных 3D-картах, то взойдет потрясающая визуализация боев! Живые краски, окружение и все мелочи местности, постройки, техника, тени, богатая анимация юнитов, спецэффекты – уже сейчас скринь и ролики подтверждают качество экстра-класса. Можно было бы посетовать, мол, сколько нас водили за нос разные бесвестные разработчики. Но есть потрясающие «Стальные монстры». Не думаем, что «Леста» «выкинет коленце» и «пошутит» в новом проекте диковинной графикой расцвета 90-х. ☺

Студия заявила собственную систему физики и полностью разрушаемого окружения, наносящего при этом урон войскам противника. Разработка не революционная, но качество ее обещает быть высоким: игрок, на время становящийся зрителем, с ужасом наблюдает, как от эпицентра ядерного взрыва расходится волна, за которой всё трёхмерное богатство поля боя просто перестаёт существовать. Заставляет задуматься. Крепко.

Старик оценил расстояние – до высотки с маркировкой «Точка релиза» еще идти и идти.

«Леста» профессионально растет с каждым своим новым проектом.

Подробная система политики, тактики и стратегии с охватом ключевого периода войн XX века в содружестве с капитальным движком, картинкой и серьезным звуком (композитор со времен Pacific Storm не сменился) строят игре фундамент успеха уже сейчас.

В итоге ценителей стиля «стратегия/тактика» ждет еще одна deep-игра. Бума, как в поп-среде, не будет. В подобных играх важен не фурор, а одобрение адептов. И, сдается нам, одобрение будет.

Старик отстегнул чемоданчик от наручника, набрал код на замке.

Красная кнопка была по-прежнему ак-

=Napalm=



UKRAINE

PC WORLD

Вся правда о компьютерах



Spore

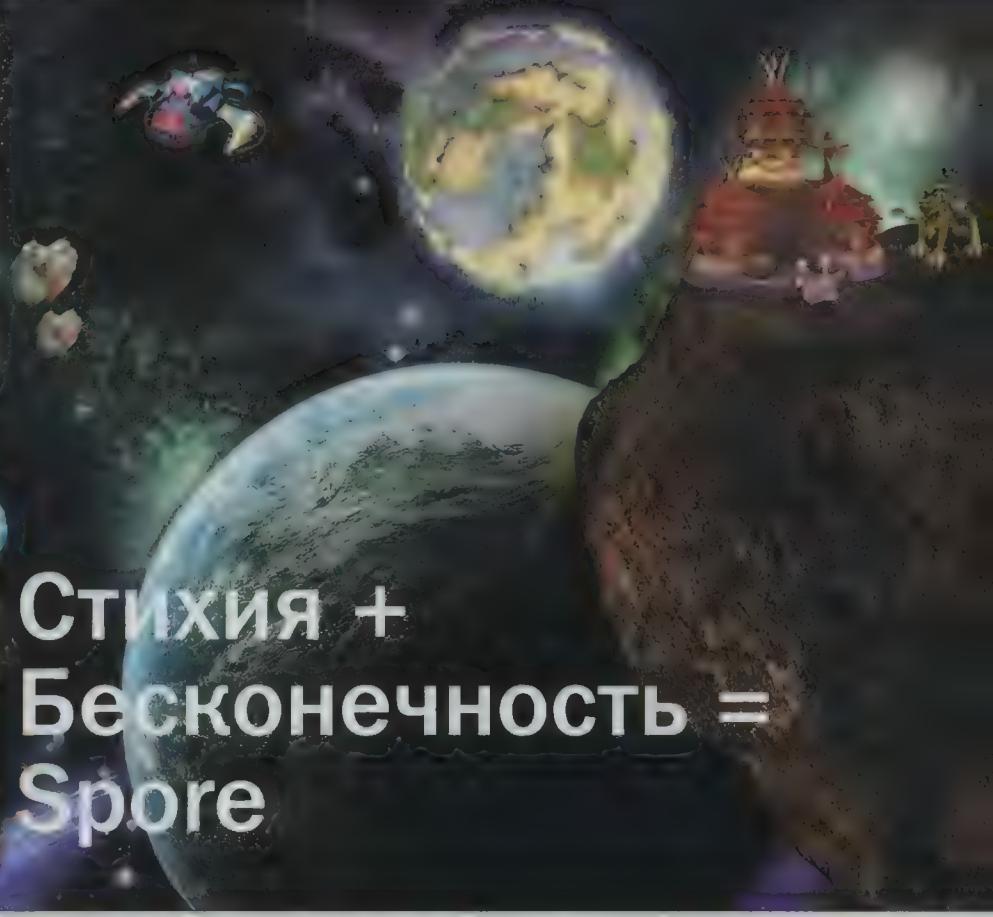
Тотальный симулятор миров, симбиоз стилей

web: www.spore.com

Разработчик: Maxis и лично Will Wright

Издатель: Electronic Arts

Соответствует настроению игры:
клип FatBoySlim «Right Here Right Now»



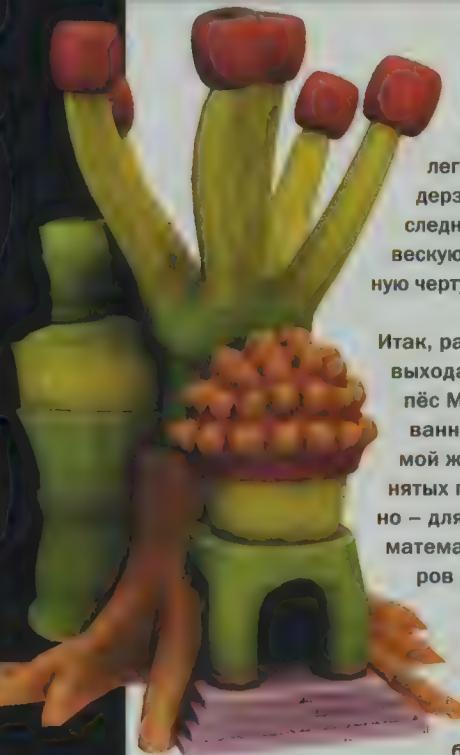
Стихия + Бесконечность = Spore

Обретут ли взаимность симбиоз безграничного в малом и малого в беспредельном?

Будет ли у мира будущее и будет ли в будущем мир?

Сможет ли амеба стать основой цифровой галактики и не вернется ли цивилизация обратно к истокам?

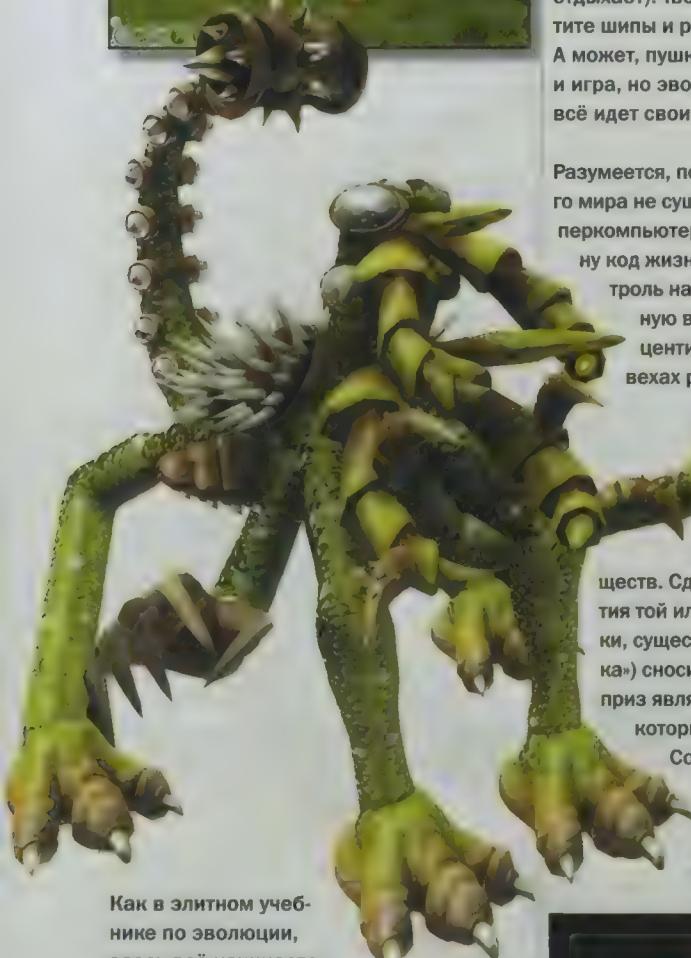
Будет ли человек достоин считаться и далее высшим существом?



Ну, вот и всё... Гейм-дизайнерам можно смело уходить на заслуженный отдых. Больше в мире игр им делать нечего... Будут себе на пенсии любоваться природой – непостижимым чудом, вдохновившим легендарного маэстро Уилла Райта на создание самого дерзкого, вызывающего и невообразимого проекта последних лет – игрового мира Spore, призванного поставить вескую радужно-хромированную точку и подвести серебряную черту в области игровых инноваций.

Итак, рассмотрим поближе игру, которая уже задолго до выхода обвешана медалями и наградами, как заправский пёс Мухтар. На лавры нетленного бестселлера обоснованно претендует симулятор... вселенной! Причем самой живой и обоснованной из всех когда-либо предпринятых попыток симуляции. Автор подошел к проекту научно – для задания законов природы он использует высшую математику и элементы проекта SETI (сеть из компьютеров по всему миру, пытающаяся докричаться до иных миров).

Теперь представьте: у вас будет собственная вселенная, вынутая из воды и стремящаяся вверх, в неизвестность, к звездам, в тайное и захватывающее будущее.



Как в элитном учебнике по эволюции, здесь всё начинается с простейших. «Инфузория в туфельках» барахтается в первозданной воде, кусаясь и пинаясь, дабы не быть съеденной. С первых же ступеней развития микроорганизм вынужден бороться за выживание – это естественный отбор, это борьба за место под солнцем, да, в конце концов, разве не так живет наш нынешний мир?!

Далее, по законам action/ RPG, мы проходимся и постепенно становимся более сформированным ЧЕМ-ТО. Чем? Зависит от вас! А поможет вам в этом по-настоящему уникальный редактор персонажа! Такого редактора свет еще не видывал – в нем можно легко и просто создать существа на ваш вкус, которому вы подарите жизнь и кусочек мира (3DSMax отыгрывает). Творчеству нет предела! Хотите шипы и рога? А может, плавники? А может, пушку? Не торопитесь, хоть это и игра, но эволюцию не перепрыгнуть – всё идет своим чередом.

Разумеется, полного алгоритма для живого мира не существует, ни один гений и суперкомпьютер не сможет загнать в машину код жизни, ибо это означало бы контроль над всем и давало бы страшную власть... Поэтому авторы акцентируют внимание на основных вехах развития мира, своеобразными переломными

пунктами между которыми является одно поколение существ. Сделав достаточно для развития той или иной своей характеристики, существо (назовем его «тваричка») сносит яйцо. И этот киндер-сюрприз является следующим этапом, за которым следует новый выводок.

Со временем зверушки научатся брачным танцам...

Виды описывать смысла нет – кроме симпатичных

мультяшных динозавриков и прочей три-вальной живности, слепить в вышепомянутом редакторе можно будет хоть пень с ушами ☺. Когда тварючка разовьется и затребует себе для совместного выживания пару-тройку друзей, появится первое стадо, первый род, первое племя, а в их загребущих руках/лапах/ластах/крыльях/граблях появятся первые орудия труда и прочие полезные девайсы.

Когда они поймут, что живут без удобств и надлежащих условий, то придет пора сооружать первые поселения. Вот тут-то и будет где разгуляться и расправить плечи стратегам, которые почувствуют себя в своей тарелке. Civilization, Age of Empires – эх, бросим это неблагодарное дело – сравнивать можно до бесконечности, лучше пойдем дальше.

А дальше жители вашего мира увидят небо. И небо скажет им «Да! И полетят они наверх (допустим, на летающей тарелке, которую намеками расхваливает автор) в бескрайние просторы космоса.

Что их там ждет – загадка. Дружелюбные или враждебные миры, агрессивная среда или благодатная почва – неизвестно, но и «на Марсе будут яблони цвести»!

И это лишь половина необытности, заложенная в код игры. Другая половина кроется в онлайновом варианте игры. Сервер Spore с распластанными объятиями готов принять всё, что научили и налепили креативные авторы. Потом эти диковинки и уникумы будут, согласно логике игры, закачиваться всем желающим. Например, создали вы мир хищников, им скучно. Бэмс! И вам в игру импортировали стадо травоядных. Ну-ка, кто кого? Не факт, что маленький саблеухий покемон победит стадо длинношерстных Crazy Frog'ов! ☺ Кроме того, логика в игре будет по-настоящему научная – без кислорода жить земным существам нельзя. Значит – «вынь да положь» генератор воздуха или накрой до поры до времени планету колпаком. Или водичкой залей, если вдруг путешествовать в космосе приспичило во-





доплавающим. Вообще, очень хочется надеяться на разнообразие миров, а также климатических и погодных условий.

Итак, видим – геймплей и концепция игры не имеет четко видимых границ. Какой вообще может быть сюжет?! Ведь это – жизнь целых галактик: от мельчайших их представителей до планетарных движений!

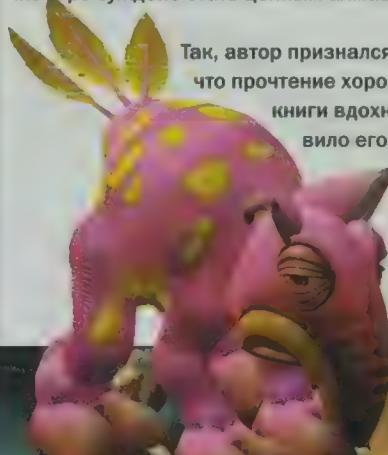
Такие масштабы захватывают воображение, но как всё это будет выглядеть?

Попади в руки Уиллу Райту движок CryEngine2, у всего игрового мира надолго и всерьез волосы бы встали дыбом. Однако Мастер посчитал нужным не грузить игроков и не требовать от них ультрамодных компьютеров. В итоге описание миров будет занимать совсем немного. Графика не претендует на фотorealистичность, да и не решающий это фактор в такой веселой игре; для вселенной Spore совсем не обязательно наличие третьих шейдеров. Прорисовка обещает быть простенькой, но стильной – в чем-то пластилиновой, в чем-то игрушечной, но неимоверно милой и трогательной. В сочетании с грандиозностью плана получим именно тот коктейль стилей, красок и приятных эмоций, которого нам всем так долго не хватало.

Итак, готовьтесь провести свои миры через миллиарды лет эволюции (нет, это не общее время геймплея – на самом деле время в игре пролетает незаметно ☺) и настолько далеко уйти в будущее, что во весь рост встанет вопрос «А что дальше?» И это – самая главная влекущая и интригующая загадка игры! Что будет в очень отдаленном будущем? Ответы нам даст игра Spore, когда гордым шагом отправится «на золото».

Уилл Райт постоянно держит нас в курсе событий, и весна 2006 года не стала исключением – на конференции GDC 2006 Уиллу Райту была отведена почетная роль лектора, тем более ему есть, что нам сообщить! Представьте себе: если автор дружит с астрофизикой и вовсю консультируется с выдающимися учеными, значит игре суждено стать ценным алмазом.

Так, автор признался, что прочтение хорошей книги вдохновило его на



создание новой игры, а для работы над Spore он перелопатил более сотни книг! Поверьте, за смешной оберткой скрывается серьезная научно-философская работа.

Наконец-то игра будет не просто развивать рефлексы, но и нести в себе серьезное осмысленное послание, как того хочет автор.

Я не прогнозирую, я знаю точно! Я абсолютно уверен – эта игра перевернет представление об играх как явлении цивилизации. Наконец-то всё действительно будет в наших руках – полная свобода действий, никаких сценариев, только программно заложенные основные законы и механизмы развития и взаимодействия мира в игре, чем-то напоминающей колоссальную тысячеслойную ультраматрёшку.

Можете ругать меня за хвалебные оды, однако поверьте, Mr.Wright этого заслужил сполна! Замашки гения поистине поразительны.

[The beginning and the end... and the beginning again!]

-=Napalm=-





Мы
изменились
не только
снаружи.



33 квадратных метра: Война с соседями
Аркадный квест

Разработчик: Jam-Games

Издатель: «Одиссей»

33 квадратных пикселя

Былые времена вся прогрессивная часть СНГ замирала перед экранами, чтоб внемлять... внемливать... внем... в общем, чисто оттянуться под замысловатые приколы классиков английского юмора российского разлива – «О.С.П. Студия». Как оно правильно пишется и что значит – завалено слоями вековой пыли, и осталось от былого величия только несколько проектов, которые делают участники той славной телепередачи. Один из них – «33 квадратных метра», как воплощение постсоветской семьи на экране, пользовался настолько большой популярностью, что было решено оцифровать это безобразие. Спустя год после появления первых слухов об игре и буквально накануне ее выхода мы получили демку, о чем и хотим поведать пару слов.

Итак, Сергей Геннадиевич «попал на деньги», долбанув «Мерина» какого-то мажора: «Квартира есть? Теперь нету!», и зятек непревзойденной Клары Захаровны вместе со всей семьей Звездуновых отправляется на реалити-шоу, где нужно известить всех соседей и получить за это новую квартиру. Получат они квартиру или нет – зависит от вас! Разнообразные соседи, из которых в демке доступны только двое, ведут свой образ жизни. Сосед-культуррист и экзальтированная соседка – завсегдатай салонов красоты только и ждут, пока вы начнете делать им разные гадости...

Как только вы попадаете на игровую карту, начинается настоящий пиксель-хантинг – найти предмет, который можно использовать в изготовлении пакостных ловушек, можно только потыкав мышкой во все, что вы видите на экране. Собрав джентльменский набор из юзабельных предметов, нужно также все их пристроить, причем каждому предмету прописано свое место. В общем, свободы выбора маловато. Я, к примеру, обнаружив Таней Звездуновой активный объект «аппарат для загара» и найдя клей, решил (вспомнив последний «Пункт назначения») приклеить злую тетку к искусственному солнышку, дабы зажарить ее на века и избавиться от конкурента. Ах нет! На аппарат можно приклеить только стикеры, которые оставят на теле никчемной соседки незагоревшие следы, которые, кстати, пропадают сразу же после того, как она устраивает истерику по этому поводу. Обидно!

Удобно сделана мини-карта, по которой можно определить угол обзора ходящего по помещению соседа, чтоб избежать встречи с ним, когда вы льете кипяток в стакан с кремом для загара или приглашаете трамплин куда не следует.

Игра в целом обещает быть веселой, но будь в ней больше интерактивности и разнообразия моделей использования найденных объектов – цены б ей не было. А так, заочно – крепкая восьмерка.



JAVA-ІГРИ ВСЬОГО ЗА 9 грн SMS з КОДОМ

7900



МЕЛОДІЇ С ГОЛОСОМ

SMS з КОДОМ на НОМЕР 7900

9 грн 100% Хіти

307477989 Wkra - LMP
307477942 Kreisels - La Noche

307477942 TATY - All the Way
307477946 Any Love - Rozalix

307477946 Maxxim - Нелюдь

307477953 Ruxi Vexix - Неташа

307477953 Tanya Karoly - Пулсик

307477958 Diana Bilek - Боні антал

307477958 Maxxim - Трудливий всесвіт

307477958 Ян Цюп [Фінська попса]

307477958 Alexander Muth - Чернігівка

307477958 Тіна Кароль - Show me your love

307477959 Тіна Кароль - Всім обіцяно

307477960 Osean Elzay - Відчуття

307477961 50cent - Candy shop

307477961 Gorillaz - El Manana

307477961 Shakira - Hips Don't Lie

307477961 Nelly Furtado - Maneater

307477962 Black Eye Peas - Don't Phunk

307477962 DJ Tiesto - Adagio For Strings

307477962 Сєрія - Всім дуже потрібно

307477962 Global Deejays - What a Feeling

307477963 Блестящі в Arash - Восеничні

307477963 Блестящі в Arash - День Туби-буму

307477965 Anna Netrebko - Орнелла

307477965 Owen Stanfill - Hollywood girl

307477966 Останні Епізоди - Іссе біль

307477966 Madonna - Hung Up

307477967 Прапорці - Я стобой

307477967 Фарго 2 - Шалаш

307477968 Smash - Freeway

307477968 Reflex - Побідо

307477968 Refex - Танець

307477968 H.I.F. - Бенет

307477968 Чили - Лето

307477968 Rally 3D

307477969 3D Rally Evolution

Це кращі мобільні гами. Прайд весь
міжнародний щоденник та трохи та машин

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747808 Burning Tires 3D
Реалістичні гонки на потужних діжках по
потрібно відмінних місця підняття

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747810 HellStrike 3D
Ви підірвіте бойовим гелікотером, влаштуєте
вогневу підготовку на ворога та супротивника

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747811 ПОВІТРЕОТОВІ
ПОВІТРЕОТОВІ

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747812 Танкова війна 3D
Танковий симулятор, в якому ворог
оникуть Вас на землі, на воді і в повітря!

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747813 PLANET RIDERS 3D
Шоб вибрати тіло на яких планетах
потрібно залізти лазерами та ракетами

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747814 ПОВІТРЕОТОВІ
ПОВІТРЕОТОВІ

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747815 ART OF WAR
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747816 WASTELAND
Стратігія реального часу, яка вибрала
в себе найкращі традиції комп'ютерних ігр

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747817 3D Mystic ways
Вражливий мікс логік, взаємної живої
аркади та чудовиськ 3D спеціфіків

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747818 Revival
Стратігія на національних традиціях
відомої війни "Чіпкейзії"

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747819 ALIEN SHOOTER
Ви можете проникнути у командний центр
чи нічого із вас не вибухне

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747820 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747821 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747822 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747823 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747824 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747825 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747826 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747827 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747828 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747829 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747830 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747831 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747832 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747833 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747834 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747835 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747836 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747837 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747838 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747839 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747840 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747841 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747842 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747843 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747844 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747845 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747846 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747847 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747848 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747849 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747850 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747851 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747852 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747853 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747854 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747855 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747856 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747857 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747858 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747859 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747860 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747861 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747862 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747863 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747864 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747865 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747866 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747867 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747868 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747869 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747870 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747871 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні

NOKIA 6100
SIEMENS 6100

30747872 ALIEN SHOOTER
Це фентезі-стратегія гороху, стрімкі
могутні, магічні предмети, чарівні</

ВІСОКІ

«Магия Крови: Время теней»

Action/RPG

web: www.bloodmagic.ru

Разработчик: SkyFallen Entertainment

Издатель: «1С»

Системные требования:

Процессор 1,8 ГГц

Память 512 Мб

Видео 128 Мб 3D

Время собирать камни и отбрасывать тени

Оригинальных проектов в наше время хватает, хотя все отчего-то жалуются на недостаток свежих идей. Идеи-то как раз есть, но реализация хромает, подчас на обе ноги. Российские разработчики постоянно выдают на гора нетривиальные проекты, при этом обильно сдабривая их дегтем в виде самых разных недочетов. Именно таким запомнилась геймерам action/RPG «Магия Крови» – необычный проект с множеством огрых разной степени тяжести. Другим, наоборот, не запомнилась как раз по тем же причинам. Однако «Магия крови» приобрела немалую армию поклонников, вопреки прогнозам критиков. Ценителей волшебного гемоглобина оказалось достаточно для того, чтобы подвигнуть разработчиков на создание сначала многопользовательского дополнения, а затем и прямого продолжения ориги-

нальной игры, получившего название «Магия Крови: Время теней».

Закрутка нового витка сюжетной линии вполне стандартна – мир, счастье и всеобщее благополучие продлились недолго. Сгостились тучи, и силы Тьмы в очередной раз поднялись на битву за свое место под солнцем. Говоря проще, настало немало желающих воскресить павшего злодея и получить невероятную силу и могущество. Секта староверов во всю старается в данном направлении, а новая церковь и протагонист им столь же усердно мешают. В общем, знакомые нотки чувствуются во всем, и, как и в большинстве других российских игр, сюжет является ахиллесовой пятой.

Народ из SkyFallen Entertainment не плевал в потолок, а добросовестно работал



над исправлением своих ошибок. Правда, пока старые баги исправлялись, возникли новые, но с кем не бывает. Камера ведет себя намного солидней, чем раньше, что не может не радовать.

Другой повод порадоваться – наличие возможности импортирования своего персонажа со всем его инвентарем, заклинаниями, способностями, рогами и копытами. Это существенно упрощает жизнь, генерация героя с нуля ни в одном продолжении не давала положительных результатов. Вдобавок все те разнообразные горы богатств, столь кратко именуемые «шмот», стали еще требовательнее к параметрам персонажа.

Игровой процесс подвергся серьезным правкам, что пошло исключительно на пользу. Долгие и нудные квесты вроде сбора 30 корешков и отстрела полусотни вершков никуда не делись, но их количество изрядно поубавилось. Из числа самых интересных моментов стоит отметить драки с боссами. Всего их дюжина, и каждый со своими особенностями, характером и прочими заморочками. Тактика во всех случаях стандартна и особой извращенностью не отличается – бегать по концентрической окружности, безостановочно поливая вражину тем видом магии, который на него действует наиболее эффективно.

Похоже, либо у сценаристов наступил кризис жанра, либо дилеры подвезли особо забористой чудо-травы, но с назва-



ниями и некоторыми персонажами обошлись очень крепко. Как вам, к примеру, Карабас-Барабас, Баба Яга или Буратино из числа NPC, местность под названием Гербалайф и множество других приков? Не слабо, хотя многие считают такие шутки юмора излишней порчей атмосферы игры. Также под шумок исчез весь «креатифф», игра стала излишне грамотной и от этого какой-то пресной, а местами и откровенно скучной.

Дизайнеры тоже обрели свою музу, но уж очень специфическую. Художники скатались в дебри сюрреализма и абстракции. Без предварительной моральной подготовки восприятие таких «художеств» оказывается на грани фола. Мир теней темен, мрачен и ужасен, его обитатели опасны и отвратительны, одним словом – все как положено.

Движок игры уже считается устаревшим, и на высокое качество графического оформления «Время теней» даже не пре-

тендует; в игру были добавлены некоторые новые эффекты. И все же немало моделей страдает недостатком полигонов, это побуждает держать камеру на приличном удалении от места действия.

В итоге получилось лучше, чем в прошлый раз, но не так хорошо, как бы того хотелось поклонникам игры. Умение делать через пень-колоду подвело SkyFallen Entertainment и в этот раз. Ретро-правки, вносимые дополнением в «Магию Крови», вряд ли заставят поклонников начать все сначала. Всем остальным надолго игра увлечь не сможет – уж слишком она специфична, широкие народные массы скорее предпочтут Titan Quest или все тот же Diablo II.

Алексей Лещук



ЗАВТРА ВОЙНА

«Завтра Война»
Космический симулятор
web: www.zavtravoina.ru

Разработчик: CrioLand

Издатель: «1С»

Минимальные системные требования:
Процессор 2,4 ГГц,
Память 512 Мб,
Видео ATI 9600/ nVidia 5600 128 Мб,
7 Гб места на диске,
DirectX 9.0c

Послезавтра



Даже если в новой войне противником окажутся разумные инопланетные микроорганизмы, лучше ведь гвоздить по летательным аппаратам микроорганизмов из истребителя, оснащенного защитным полем...

Александр Зорич, «Завтра война»

Intro: Судный день игрового мира

Призрачный сокол взмыл ввысь. Продолжался XXVII век. Все еще война.

XXI век: продолжается высасывание сценариев игр гидравлическим насосом из авторских мизинцев. Тотальную сюжетную деградацию остановит симбиоз гениальных разработчиков и талантливых писателей. Или не остановит?

В ночь на 27 октября 2006 года адепты не сомкнули глаз в ожидании релиза. Накатывала грусть по дефолту — обжигались.

Светало

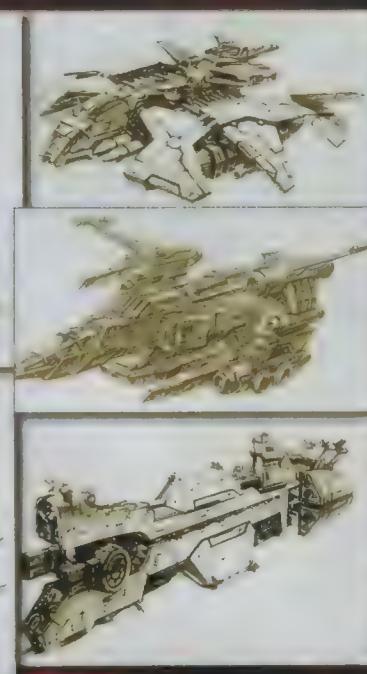
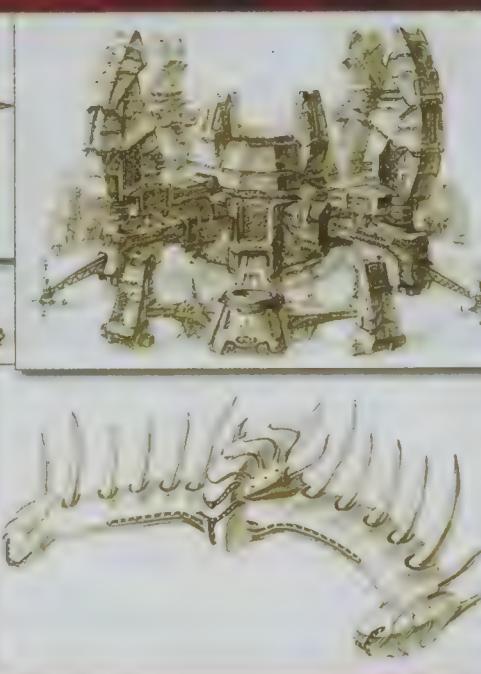
Пафос и эпатаж книжной трилогии «Завтра война» — «Без пощады» — «Время — московское!» дважды талантливого Александра Зорича, оживившего шедевр «В тылу врага», закономерно отразились



и в игре «Завтра война». Спецификация техники своих и чужих, досье на более 30 персонажей (роскоши!) создают ощущение достоверности их существования.

Полдень. Обед. Солнцепёк.

Реакция игроков на игру «ЗВ» протекала эволюционно: от стойкого начального



отторжения до задумчивого одобрения. Кто дегустировал лягушачьи лапки, тот в курсе.

Первой бросается в глаза морально устаревшая графика (зато двух ядер не просит). Смотрится всё неподыдно, однако в наши дни отсутствие в движке сглаживания – дурной тон. В итоге релиз позорится жёсткой картинкой и сложностями с разрешением более 1024*768.

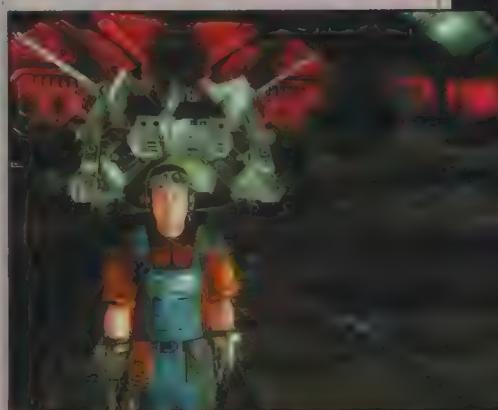
Еще одной дыркой на штанах для графики стало моделирование игровых персонажей, окружения, облаков и поверхности планет.

Очередной «хм...» игры – это управление. Доступны три типа сим-режимов: аркадный, аркадный с инерцией (оптимальный выбор) и симулятор.

Как симулятор игра далека от эталона, хотя спорная физика подкрутчена жестко: отличия заметны при полетах в атмосфере и космосе, наборе и сбросе скорости (Homeplanet). Данный режим из-

лишне сложен в управлении, а обучение подкачало.

Относительно двух других режимов можно согласиться с мнением Александра Зорича (форум игры): управление, если



разобраться, – удобное (в трилогии кораблем мог управлять и ребенок)! Стандартный WASD + стрелочки + мышь + hot-keys – вот и весь Бабай... Ну и, разумеется, ускоритель, орбитальные и планетарные двигатели, автопилот (самый верный способ летать).

Перестрелки а-ля Freelancer (AI в игре не шокирует своим умом) не несут особой сложности, хотя переключение вида камеры иногда затрудняет управление. Джойстик настраивается слабо, а для игры мышкой придется немножко повозиться, поэтому многие пошли по пути пристрелки пальцев к клавиатуре. Стерпится – слубится!

Багов – рой: вылеты на панель задач при заходе в атмосферу, невоз-



можность посадки в некоторых местах, масса прочих ошибок скриптов в миссиях и объектах. К патчам все давно привыкли.

Ах да... В игре ВРОДЕ КАК сетевая игра есть... Требует доработки...

Пряничный домик

Светлой полоской на зебре игры сияет хорошая, чуть ли не «мосфильмовская» озвучка, музыка и акустика, а текста, равно как и неглупого юморка Zorich-формата, – навалом!

Но главное спасение игры – сюжет и геймплей, что случаются редко (Fahrenheit).

Действие, как и в книге, происходит в 27 веке. Силы Объединенных Наций отстаивают право на мир у инопланетных рас. «ЗВ» прославляет славянских пилотов, потому кастинг на топ-персонаажа игры прошел курсант Северной Военно-Космической Академии Андрей Румянцев.



Оценка: 10

Геймплей: 11

Графика: 8

Звук: 10

Управление: 8



Игра позиционирована как космический симулятор, а значит пеших вылазок с пушкой наперевес в стиле *Parkan 2* здесь не будет. Зато есть X-переходы (телеported). Однозначное родство «ЗВ» со *Starlancer/Freelancer*, тихое сходство с *Wing Commander*, явно не дружат с торговой системой и свободным космосом *X3*. Да, экономики в «Завтра Война» нет! Игра ведет нас по миссиям, никакого свободного шатания по космосу нет и близко, равно как нет и столь вездесущих RPG-элементов. Упор сделан исключительно на летательные аппараты (флуггеры). Авторы акцентировали внимание на то, что игровой движок позволяет посадку чуть ли не в любом месте, что предполагало разворачивание геймплея и мира. Этот прием, хоть и не на 100 %, но сработал! Красиво войдя в атмосферу и полетав низко над планетой, можно многое понять об игре!

Поначалу сценарий повторяет первую часть трилогии (собственно «Завтра война»), и нам приходится сбивать охапки гребешков Джипсов. Далее сюжет становится разухабистее, местами даже теряется видимая связь с книгой. Задания в 34 миссиях разнообразны – от зачистки от клонов и пиратов до занимательного спорта с Чоругами. Проблема неувязки сюжета и геймплея отсутствует на-прочь, хотя изначально настораживало: трилогия не отличалась хардкорными боями, действия разворачивались в сфере эмоций, мыслей, нагнетания атмосферы. Разумеется, возникла проблема адаптации такого стиля к игре. Казалось бы, более уместен геймплей в духе RTS или пошаговой тактики. В итоге



авторам удалось сплести три книги с разными форматами войны под единственным крылом сюжетного симулятора, не потеряв при этом баланса.

Ни зверь, ни птица, летит и матерится!
(Загадка про наших пилотов)

Если книга разграничивала иерархию рас с помощью сюжета, то игра делает это через призму техники сторон конфликта.

Вокруг исполинского авианосца «Три святителя» подобно мифическим птицам танцевали протяжный вальс истребители, бахвалились штурмовики Объединенных Наций, гневно перестраивались крейсе-



ры и торпедоносцы. Из-за распространенных ветвей Домны высapsulation и принялась грызть лазерами защитные поля «Дюрандая» стая юрких гребешков. Дозорные «Асмодеи» сообщили о появлении облака звездолетов-астероидов. Чоруги развлекались на лету, а флуггеры Конкордии хмуро сторонились...

Небо испещрил пылающий дождь – мелодиям лазеров оппонировали плазменные голоса, хор пушек вторил оркестру бомб и торпед.

Солнце отвернулось и уткнулось протуберанцами в тучи...

Нет, это не строчки из книги Александра Зорича. Этот миниспектакль описывает наиболее яркие (но отнюдь не все) типы боевой техники и оружия враждующих и союзных сторон.

Эпические модели кораблей полемичны и по вкусу далеко не всем, однако детализированы с размахом (в том числе кабина пилота). Флуггеры украшены маркировкой, звездами за сбитых гадов и подлежат частичному боевому тюнингу, а реальное состояние навесного вооружения отражается в полетах.

Смеркалось...

Содержание победило форму. Пафосный космомир с собственной историей (хоть и не без штампов современного искусства) значительно превосходит по одушевленности аналогичные миры в редких играх серии космосимов.

Предупреждены, значит вооружены: если вы не относитесь предвзято к симуляторам, готовы к неоднозначной графике и скрипучему управлению, то в игре вы не разочаруетесь.

CrioLand угадали: без творческого фундамента Александра Зорича игра «Завтра война» не имела бы ни имени, ни лица. Прочтение книги перед игрой помогает погружению в атмосферу и тактической подготовке. Читая, мы хотели скорее плюхнуться за штурвал флуггера. Игра дарит нам такой шанс!

Сюрприз на закуску – на официальном форуме авторы, по-ленински прищурившись из-под кепочки, намекнули, что возможен аддон... Ура, товарищи! :-)

Не смеркалось...

Бережно неся диск, уходит в сторону Музея Человеческих Творений загадочный пилот загадочного истребителя. Наступит XXVII век, и наши лётчики найдут этот диск...

Но это уже совершенно другая история...

P.S. Автор благодарит генерала Tabby за книгу «Завтра война».

Загадочный пилот загадочного истребителя
-Napalm-

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ИГРЫ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Специальный выпуск №6 (18), декабрь

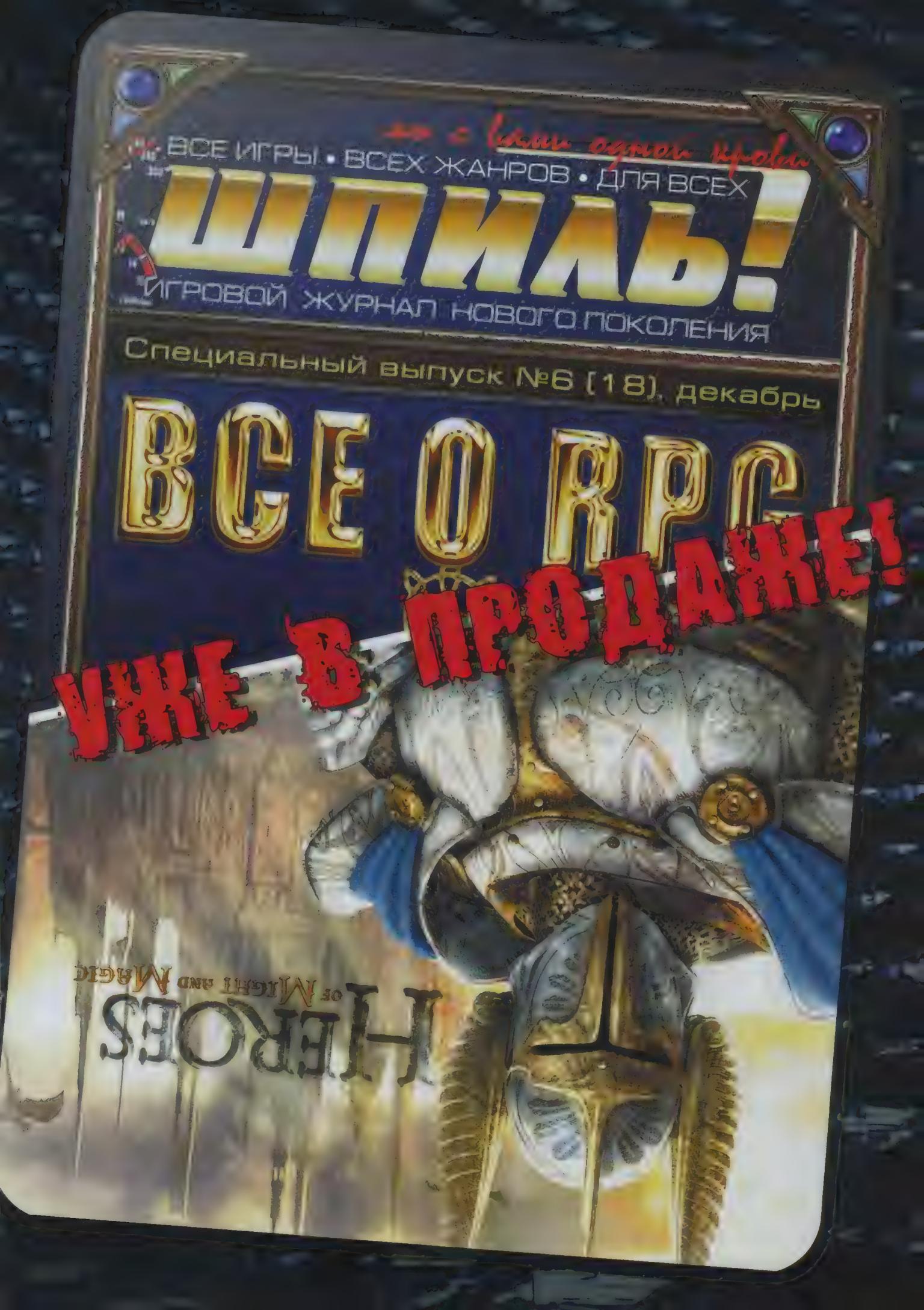
ВСЕ ОРГА

проверяй!

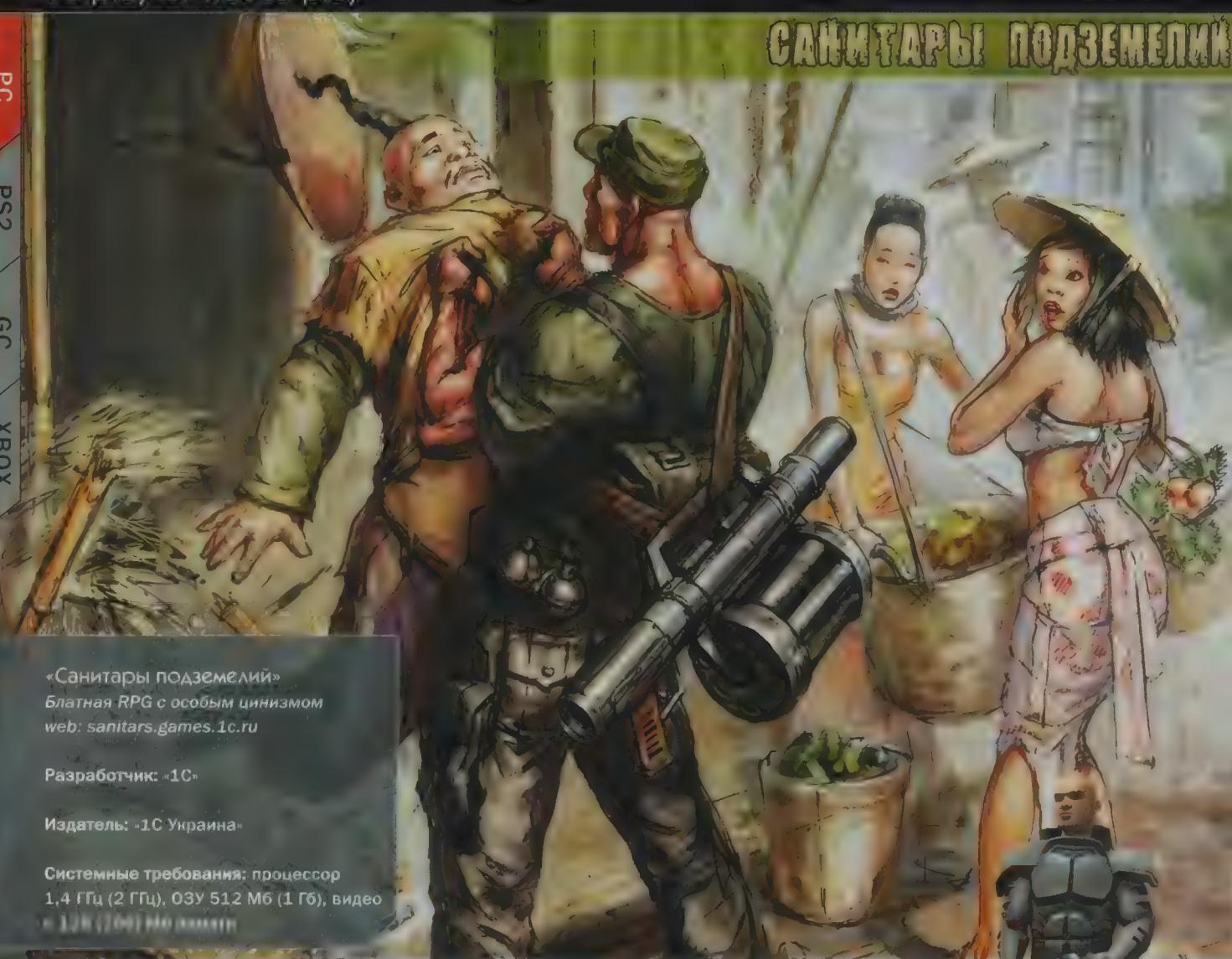
ЧИКЕ В

SECRET

of MIRTH and MAGIC



САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЯ



«Санитары подземелий»

Блатная RPG с особым цинизмом
web: sanitars.games.1c.ru

Разработчик: «1С»

Издатель: «1С Украина»

Системные требования: процессор
1,4 ГГц (2 ГГц), ОЗУ 512 Мб (1 Гб), видео

ПОЛНЫЙ ПЭ

«Хенде хох!»

(философская Фэн-шуй-цитата из игры)



Гоблин добрый. Гоблин злой

Если бы я не знал, кто таков ст.о./у Гоблина, я бы просто разбил диск up-stenu, потому как с ходу рассмотреть ролевые глубины данного релиза под густым гуталиновым слоем беспринципного мрака нелегко.

Но с твердоством и искривлением арт-разбоем Гоблина и его студий я знаком достаточно, поэтому скропалительных выводов делать не стал. В intro-ролике маэстро лично глаголет об игре, и становится ясно: обвинения критиков в глупости сюжета несостоятельны! Ибо мэтр-акын

откровенно и гениально Г.О.Н.И.Т.! Его труды – ядовитый маркер, подчеркивающий черты нашего мира (зачастую не самые лучшие) и жизни, нас окружающей.

Fallout на зоне

Авторы слизали ролевую схему с притчи Fallout. Или так: «Авторами была идеально воссоздана ролевая система классических RPG школы Fallout». Выбирайте, как вам больше нравится. ☺

Об истоках роль-системы громче всех кричит ностальгическая настройка и про-

ВСЕХ ЖИВЫХ ДЛЯ ВСЕХ
ШПИЛЬ!
ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Death For Blood
CHRONICLES



GO

GO

GO



LINEAGE II

THE CHAOS CHRONICLE





качка главного героя Кабана. А вот квесты, NPC и диалоги – отдельная диссертация: никогда не знаешь, что за ними может скрываться.

Однако самые жаркие прения вызывает не ролевая система, а атмосфера целой планеты-тюрьмы (вот как выросла преступности!). По сюжету заключенные задумали слинуть и чуть ли не из хлебного мякиша лепят корабль, а диверсионный отряд «Упырь» во главе с Кабаном с разгону сваливается на планету для выяснения деталей плана. По гоблинской традиции, игра «с <все-помнят-каким> цинизмом» наполнена матом, уголовщиной и крысиными предательствами. Сетовать глупо – «нечего на зеркало пенять...»

Who is Kaban?

Успех игры отчасти основан на нашем менталитете, чего никогда не поймут за рубежом, наложат табу и обзовут идиотом. Экспорту – нет!

Галопом по этапам

Кабан воюет с колоритным населением (группировок достаточно, интересна идея с кастой т. н. «диких ментов») и неколоритной живностью планеты с помощью целой скирды оружия – от заточки (а как же?) до тяжелых огнестрелов. Дроп и обилие вещей вызывает обострение манчканизма.

Пол слова об оформлении. Наконец-то движок «Магии крови» на что-то сгодился. © Локации отгроханы качественно, а вот анимация и скрипт-ролики – нет. Вагон интересных и бестолковых диалогов озвучен далеко не весь (Гоблин, what da ...??), зато смачно, музон не гениальный, зато «в тему».

Не вдаваясь глубоко в детали игры, я могу сказать, что увидел её именно такой: злой, по-хамски живой, тяжело-юморной, жестоко-колоритной.

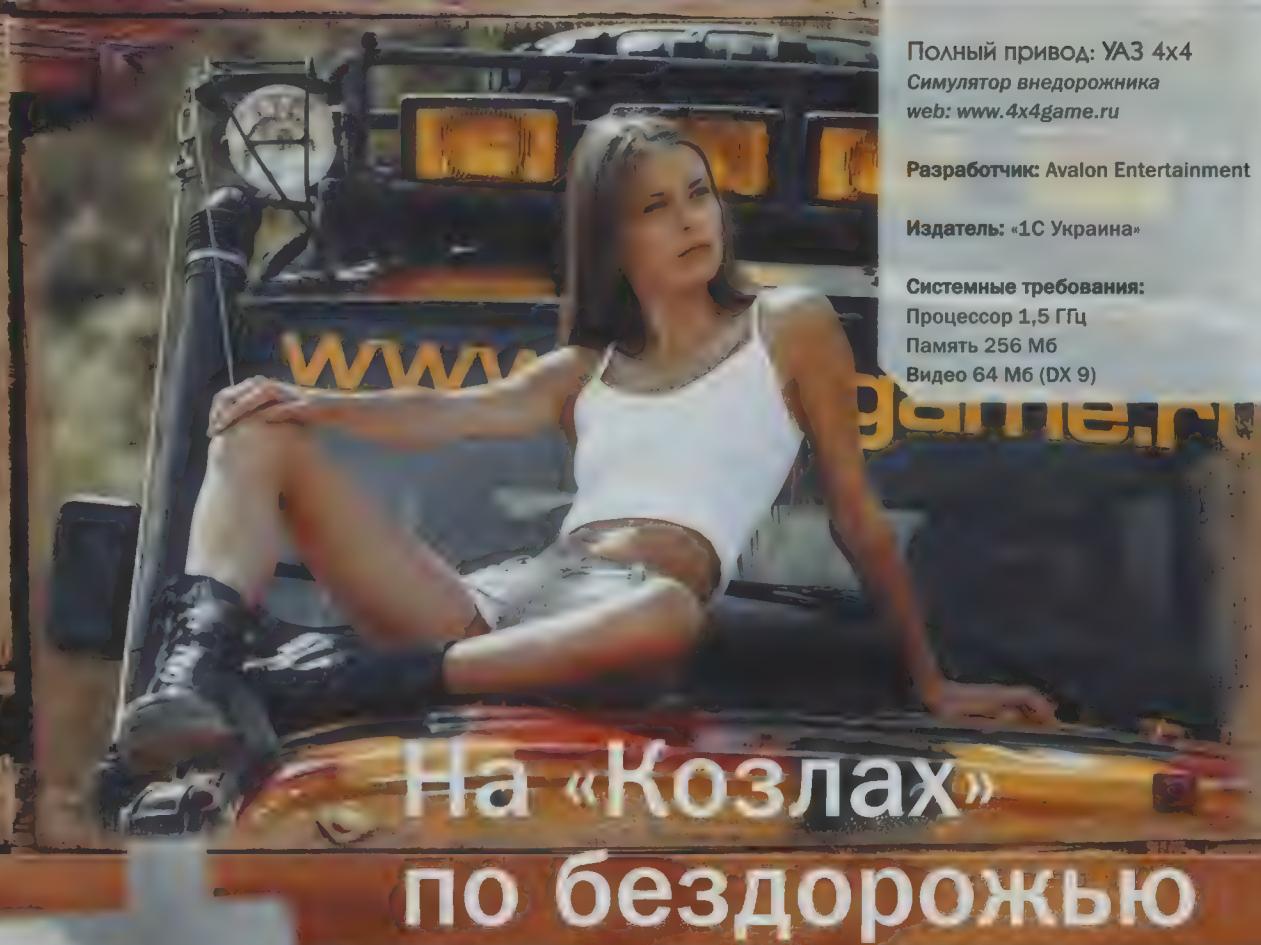
Почему так мало подробностей? Сюрприз! Более подробный анализ игры ждет вас в спецвыпуске журнала «Все об RPG». И если мне хоть немного удалось пробудить ваш аппетит, то ноги в руки – и в ближайший ларек!

Вердикт: «Санитарам подземелья» быть! Несмотря на гектары критики и центнеры недочетов, несмотря ни на что! В очумелых руках снова расцвела «та самая» ролевая система, окруженная роем персонажей и их историй, блатной тюремной «романтикой» и общей экспрессией игрового мира.

P. S. Я вас категорически поздравляю: по книге Гоблина наконец-то смастерили игру. Приключения Трахтенберга уже готовятся. Теперь ждем «оцифровки» Леся Подервянского! ©

Napalm и три веселых негра





Полный привод: УАЗ 4x4

Симулятор внедорожника

web: www.4x4game.ru

Разработчик: Avalon Entertainment

Издатель: «1С Украина»

Системные требования:

Процессор 1,5 ГГц

Память 256 Мб

Видео 64 Мб (DX 9)

Поездка на рыбалку отменяется!

Все нормальные владельцы УАЗов (кроме ментов, конечно) используют свое транспортное средство для загородных поездок по грибы, на рыбалку или просто для вылазок на природу. А нам, виртуальным ездокам, придется на этой чудо-технике принять участие в чемпионате по бездорожью. Ура, хлопайте в ладоши и пляшите с бубном! Мы прокатимся на настоящих УАЗиках по самым разным местам матушки России, познаем секреты русского тюнинга и, самое главное, прочувствуем на своей шкуре все тонкости и трудности управления полноприводным внедорожником. И «ваще все будет круто»!

Мегаджип

До выхода игры в «Авалоне» больше всего хвалили физику автомобилей и реализм их поведения на дороге. И не удивительно, что «Полный Привод» с нетерпением ждали, ведь настоящего симулятора полноприводных «джипов» до сих пор никто не видел, были только аркадные 4x4-гоночки...

А здесь вам – не где-то там, в «ПП» все по-настоящему! На скорости 60–70 км/ч УАЗик уже «колбасит неподецки», в гору машинка поднимается неохотно, а для преодоления сложных препятствий нужно регулировать трансмиссию соответственно дорожным условиям.

Вам придется выбирать, какие колеса в данный момент являются ведущими. Включать пониженную передачу будете постоянно. Она в УАЗиках играет роль своеобразной палочки-выручалочки. На «пониженной» вы можете и на любую горку подняться, и из любой ямки выбраться, и даже неровная дорога с ней сразу же превратится почти в идеальную поверхность.

Если на УАЗик повесить кучу труб и пластика, он станет не таким уж и уродливым

ПОЛНОПРИВОДНЫЙ
ДЖИП



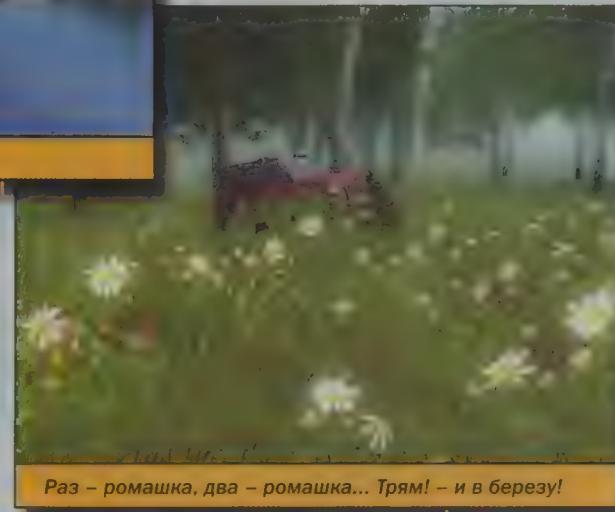


Может, это все-таки на рыбалку?

ность. Если честно, такой подход разработчиков удивляет, потому что в жизни далеко не всегда помогает низкая передача и переключение привода. В «ПП» же с умелым их использованием УАЗик сможет легко проехать даже те места, где застрял бы и танк, не говоря уже об автомобилях. Так что с симулятором не все удалось. Правильнее будет назвать игру аркадой с элементами симулятора.

Наша милиция нас бережет: бесплатно катает, бесплатно стрижет

Ментовский «бобик» и остальные машины Ульяновского Автомобильного Завода, как и обещалось, сделаны по оригинальным чертежам. Виртуальные внедорожники и, э-эм... если так можно выразить, УАЗовские минивэны – все похожи на



Раз – ромашка, два – ромашка... Трям! – и в березу!

ду заездами. Там же можно и починить сломавшийся УАЗик. Да, машинки в игре немного ломаются. Правда, это почти не заметно по их внешности, зато внутри их колбасит – не приведи господь. Так что лучше чиниться перед выездом.

Еще одна интересная особенность «ПП» – налипание грязи на поверхность

Внешне игра выглядит так, как может выглядеть любая игра, собранная на старом и на половину глючном движке Chrome Engine.

В «Авалоне» очень старались, делая «Полный привод». Это заметно во всем: начиная от меню и продуманной карьеры и заканчивая качественным

моделированием красот Российской Федерации и автомобилей. Однако то, что игра делалась на чужом движке, дает о себе знать, и это сильно отразилось на игровом процессе. Но многочисленные глюки, отсутствие оппонентов (ездить придется самому и притом очень долго) и монотонный игровой процесс скрасят разнообразные трассы, настоящие УАЗики, веселый саундтрек и отличная игровая атмосфера.

СанСаныч Гусленко



своих настоящих братьев из реального мира. Как и должно быть, выглядят они уродливо из-за отсутствия вкуса у дизайнеров СССР. Но проблему исправит супер- mega-крутяя возможность затюнить свою точилу. На любой УАЗик можно повесить красивый обвес, симпатичные диски и кенгурутники, а для улучшения ходовых качеств mega-джипа придется доделать его внутренности. Тюнинг осуществляется в гараже, в перерывах меж-

машины. Когда вы катаетесь по грязи, машина пачкается, а при езде по водичке грязь смывается. Правда, этот фокус работает, только если кататься по лужам, в озере машина почему-то не только не моется, но и тонет.



Злая машина!

D.I.R.T.: Происхождение видов

Action

web: www.dirtthegame.com

Разработчик: Nu Generation Games

Издатель: «Одиссей»

Системные требования:

Процессор 2 ГГц

Память 512 Мб

Видео 128 Мб 3D



Таньки грязи не бояца

Не ходите, дети, в Африку гулять. В Африке мутанты, в Африке го-дзиллы, в Африке большие злые гамадрилы...

Впрочем, и тогда, и сейчас мало кому есть дело до веших слов доброго доктора, отсиживающего свой срок под деревом. Годы медленно и уверенно стирают со страниц истории легенду об Айболите, доблестном докторе-патологоанатоме; никто из нынче живущих не желает прислушиваться к его словам. И это только у нас, а в других местах ситуация еще хуже. Взять бы к примеру ту же Америку – все знают свои права, и при этом всем начхать на права и обязанности остальных. А уж на слова доброго доктора – и подавно. А ведь если бы хоть иногда всякие молодые чемоданы слушались хоть кого-то, проблем в этом мире изрядно поубавилось бы. Ну вот почему бы прошлым летом при переезде из Джи-

перса в Криперс аккуратно не пропустить поворот не туда? Согласитесь, и крика было бы меньше, и резни бензопилой в Техасе удалось бы избежать.

Но нет же, молодо-зелено лезет куда не следует. Вот недавно толпа юных оболтусов рванула на просторы Невады, чтобы оттянуться (разумеется по полной), круто повисеть (круче некуда) и все такое (и типа того). Но, к несчастью, в то же самое время в том же самом месте уполномоченная делегация местных военных выехала на пикник, для отвода глаз назанный сверхсекретной операцией.

Идея была следующая: в ходе экспериментов вывести новую породу биологического оружия – с помощью вирусов превращать обычных мелких насекомых вроде муравьев в суперсолдат. Как и предполагалось, эксперимент проявился, а из компании тинэйджеров в живых осталась только одна особа





по имени Дирт. Самая рыжая, самая наглая и самая живучая, прям как таракан. Эта сексапильная особа в стрингах поверх кожаных штанишек, преисполненная молодежной агрессии, уцелела и решила разрулить ситуацию во благо всем обитателям.

По ходу дела выяснится, что Дирт – та еще девица. Судя по ужимкам и шевелюре – яркая поклонница Кровавой Рейн, манера ведения боя старательно скопирована у Макса Лейна. Так что о стиле геймплея уже можно не особенно распространяться – и так все понятно. D.1.R.T. вообще скуча на неожиданности, а вот повторов и клише – более чем достаточно. Чего только стоят точки в названии на пару с «ядерным» штатом Невада.



Упаковав в пищящий рюкзак в форме плюшевого мишки с десяток убойных штуковин, Дирт отправилась надирать выступающие части тел всем встречным-поперечным. К слову, рюкзак не простой, а именной, зовут его Страшилка, он умеет пищать и дергаться, предупреждая об опасности.

Такая прыть и агрессия вполне обоснованы – в Дирт после того же неудачного эксперимента прорезалась масса особых способностей, в числе которых телекинез, пирокинез и замедление времени. Стандартный джентльменский... ой, простите, – дамский набор. Умения можно комбинировать, это используется при разгадывании головоломок. Конечно же, здесь D.1.R.T. еще очень далеко до Half-Life 2, и тем не менее несколько интересных моментов все же есть, как, например, регулировка траектории полета пули с помощью телекинеза.

Головоломки – это приятная разминка для мозгов, однако основной упор сделан непосредственно на отстрел врагов. Противников, бессознательно или со злым умыслом желающих выпрямить кардиограмму главной геройни, навалом. Все тутые, как на подбор, но свое дело знают крепко – сразу кидаются на Дирт и случайных прохожих, которых героиня должна спасать. Зато часто игнорируют таких же случайных помощников рыжей беситы, хотя, возможно, те успешно прикзываются шлангами и другими предметами неинтерактивного окружения. Да, и такое в наше время встречается. Конечно, что-то можно подвинуть, что-то разбить и взорвать, а что-то использовать как оружие, но это скорее исключение, чем правило. Противников много, они разные, но преимущественно – насекомоподобные мутанты военные. В роли живых мишеней все они чувствуют себя одинаково хорошо. Особенно придется попотеть в борьбе с боссами, и если что-то не клеится – загляните на официальный



сайт, где вместо описания боссов приведены общие советы по борьбе с ними.

За убийство врагов особо циничным, изощренным или быстрым способом начисляются очки. На них можно купить оружие, боеприпасы и множество других полезных вещей. Здесь все просто и понятно, даже рассказать не о чем.

Компания-разработчик Nu Generation Games была создана на основе остатков Core Design – создателей сериала Tomb Rider. Похоже, что старые привычки дают о себе знать, – рыжая девица с парочкой Uzi наперевес вполне сойдет за дальнююю родственницу Лары Крофт. Ну... если не родственницу, так за родственную душу – это уж точно. Делать новую игру из обрезков старых – дурной тон. Бывалые геймеры помнят все и вполне могут заскучать за игрой, а вот неофитам, охочим до быстрого экшена, D.1.R.T. наверняка придется по душе, тем более что системные требования вполне демократичны.

Алексей Лещук



Secret Files: Tunguska

Adventure/Quest

web: www.secretfiles-game.com

Разработчик: Fusionsphere Systems

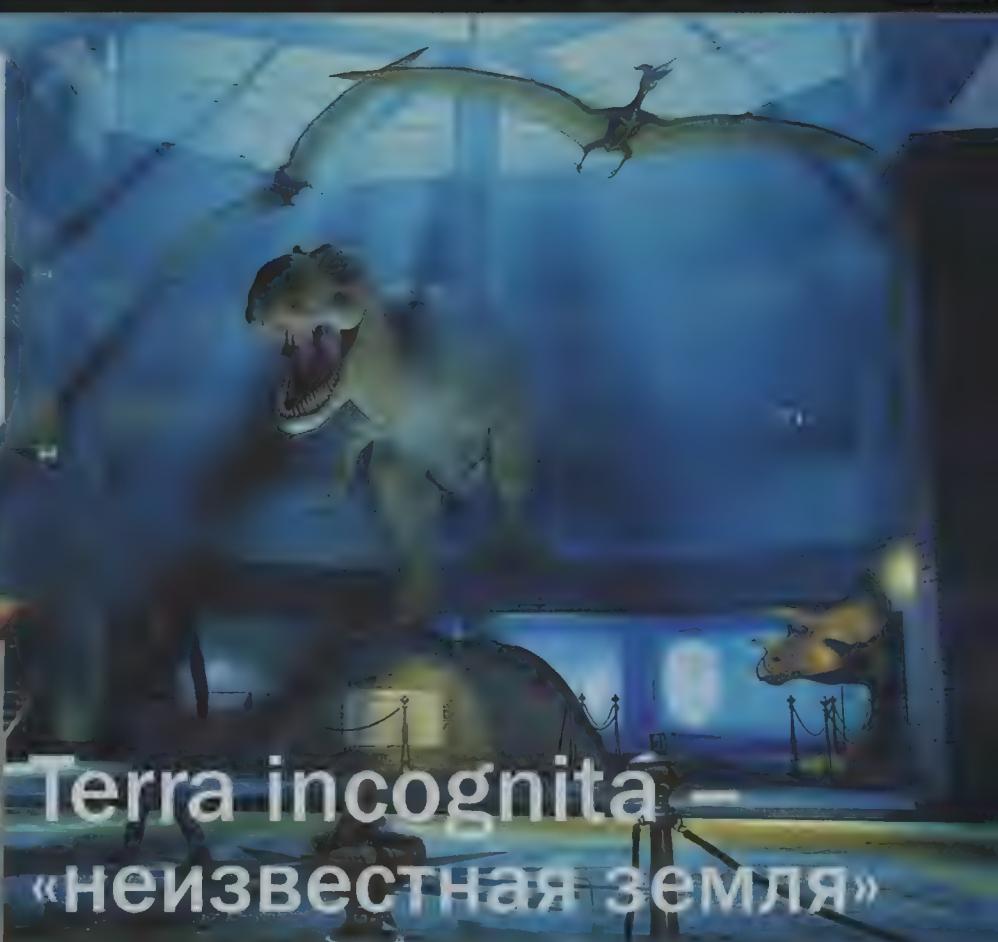
Издатель: Deep Silver

Системные требования:

Процессор 500 МГц

Память 128 Мб

Видео 32 Мб



Intro

Как бы ни печально это было, но игры классического жанра quest становятся чужды новому поколению геймеров, и их дальнейшее существование уже разместилось где-то позади огромного знака вопроса. Так уж сложилось, что за последние несколько лет потребности рынка виртуальных развлечений значительно отошли от потребностей рынка 90-х, и теперь уже не классическую RPG или умную стратегию, а очередную одноклеточную стрелялку массы встречают на ура. Тому виной, возможно, так называемое «новое поколение», глубоко уверенное в безнравственности приключенческих игр. Может, в этом виноват страх игрофолов провалить проект, а может, просто время сейчас такое... Что ж, пусть каждый сам ответит на этот вопрос. А я тем временем постараюсь переубедить вас, что не все так плохо в нашем мире и есть нечто вечное и непреложное, как квесты.

Back to Syberia

30 июня 1908 года примерно в семь часов по местному времени над территорией Центральной Сибири пролетел огромный шар. Полет неопознанного космического объекта завершился взрывом в районе реки Подкаменная Тунгуска. Мощность взрыва позже оценили в 10–40 мегатонн. Как следствие, в результате были повалены деревья на территории более

2000 кв. км. Отправленные на место происшествия экспедиции обнаружили 2 тонны неизвестного вещества (предположительно неземного происхождения)...

Загадка Тунгусской катастрофы не разгадана и по сей день, существует лишь множество гипотез. Одни ученые склоняются к мнению, что это взорвался гигантский метеорит, другие доказывают, что это было ядро кометы, третья предполагают, что событие являлось результатом аварии инопланетного космического аппарата. Свою версию Тунгусского феномена решили изложить и Fusionsphere Systems, взяв ее за основу дебютного проекта *Secret Files: Tunguska*.

Так уж повелось в мире приключенческих компьютерных игр, что красивая девушка в роли главной героини стала просто-таки неотъемлемым реквизитом многих из них. Германские игрофолы не только согласны с этим суждением, но и готовы следовать ему.

Итак, все начинается в Германии. Дочь русского эмигранта Нина (та самая красивая девушка) пришла в музей навестить своего отца, где была удивлена не столько его отсутствием, сколько бардаком в его кабинете: там все было перевернуто. Звонок немецким правоохранительным органам был любезно проигнорирован, и Нине ничего не осталось, как



самой приступить к поискам отца. Недолго думая, она отправляется в его квартиру, где ее ждет неприятный сюрприз в виде размашистого удара по голове...

Не будем раскрывать всех поворотов сюжета, скажем только, что в ходе расследования Нина узнает, что ее отец был участником секретной экспедиции в Тунгуску в 1958, где им был обнаружен неестественный уровень роста растений в зоне катастрофы, и сейчас он предположительно может находиться в поезде, следующем из Москвы в район Тунгуски. Не теряя времени, девушка собирает чемоданы и едет в Россию.

Играть в игре предстоит не только за Нину, но и за некоего Макса Грюбера – помощника Владимира (отца главной героини), предложившего ей свою помощь. В некоторых локациях Максу и Нине придется действовать сообща – по мере необходимости мы будем переключаться между ними.

Разработчики не обделили вниманием интерфейс игры, и управление может похвастать некоторыми преимуществами над другими играми жанра. В особенности хочется выделить возможность одним нажатием кнопки подсвечивать

все активные объекты на экране. Могу спорить на доллар: тот, кто скажет, мол, пиксель-хантинг – это одно из достоинств жанра point-and-click, просто не играл в современные игры этого жанра. В противном случае, так уж и быть – пожертвую доллар* на лечение нервной системы бедняги.

В нижней части экрана – инвентарь, где отображается все необходимое: собранное в мусорных баках, канализации и прочих не менее занятых местах. Нажатием правой кнопки мы можем прослушать комментарий к предмету, а левой – сделать его активным. Учитывая то, что большинство загадок в подобных играх решаются методом «научного тыка», очень полезным в этом деле оказывается новомодный курсор. Ведь теперь вам не нужно будет поочередно активировать предмет и использовать его на все оставшиеся, достаточно будет всего лишь провести курсором с активным предметом по остальным объектам инвентаря, и если на курсоре в виде мыши подсветится левая кнопка – эти предметы можно комбинировать. С помощью логики сделать умозаключения о совместимости предметов вряд ли удастся, так как для достижения поставленных перед вами целей предстоит принимать самые что ни на есть неординарные решения. К примеру, можно к кошке лейкопластырем прилепить мобильный телефон – пойди додумайся до такого!

На инвентаре, собственно, все новшества и заканчиваются. Далее нас поджидает длинный и местами занудный игровой процесс, все время мучающий мыслями «где-то я это уже видел». Нет, ну в самом деле, такое чувство, что смотришь старый фильм, в котором местами

закулировали декорации, подкрасили главных героев, отыграли по сценарию задом наперед и сменили пластику.

... и в сердце таим надежду

Как же все-таки иногда хочется с криками и содроганиями проснуться за клавиатурой своего старенького 166 пенька лет эдак десять назад и про себя сказать: «Приснится же такое!». Увы, за окном действительно 2006 год, и квесты переродились. Трудно сейчас судить, пытались ли Fusionsphere Systems своим дебютом победить пессимистический настрой любителей квестов, или же они преследовали иную цель. Тем не менее мы получили если не «первый блин комом», то сердечниковый проект, мало чем отличающийся от тех, что один-два раза в год ищут пристанище на наших винчестерах. Миру – мир, студенту – BEER, а квестеру – надежду на лучшее. Возможно ведь и такое, что где-то до сих пор обитают мамонты, динозавры и выжившие после «доместоса» микробы.

* под пожертвованием доллара подразумевается покупка оного за два доллара 😊.

Виталий Полищук



Warhammer: Mark of Chaos

RTS/тактика

web: www.markofchaos.com

Разработчик: Black Hole Entertainment

Издатель: Одиссей

Системные требования:

Процессор 2 ГГц

Память 1024 Мб

Видео 128 Мб 3D

WARHAMMER
MARK OF CHAOSТест ОТК пройден
Зачиот!

Исследуя генезис компьютерных игр, весьма интересно прослеживать идеологические «корни», особенно в теперешних условиях острой нехватки действительно свежих идей. И вот пребавная деталь – все действительно стоящие стратегические игры несут в себе минимум одну маленькую и тщательно замаскированную частичку древней культовой вселенной Warhammer. Бесмертное творение Game Workshops нанесло свой отпечаток на WarCraft III, Heroes of Might and Magic V и немало других игр. И хотя компьютерные игры, непосредственно основанные на вселенной «Боевого Молота», не выходили уже давненько, сам «курилка» оказался скончее жив, чем мертв.

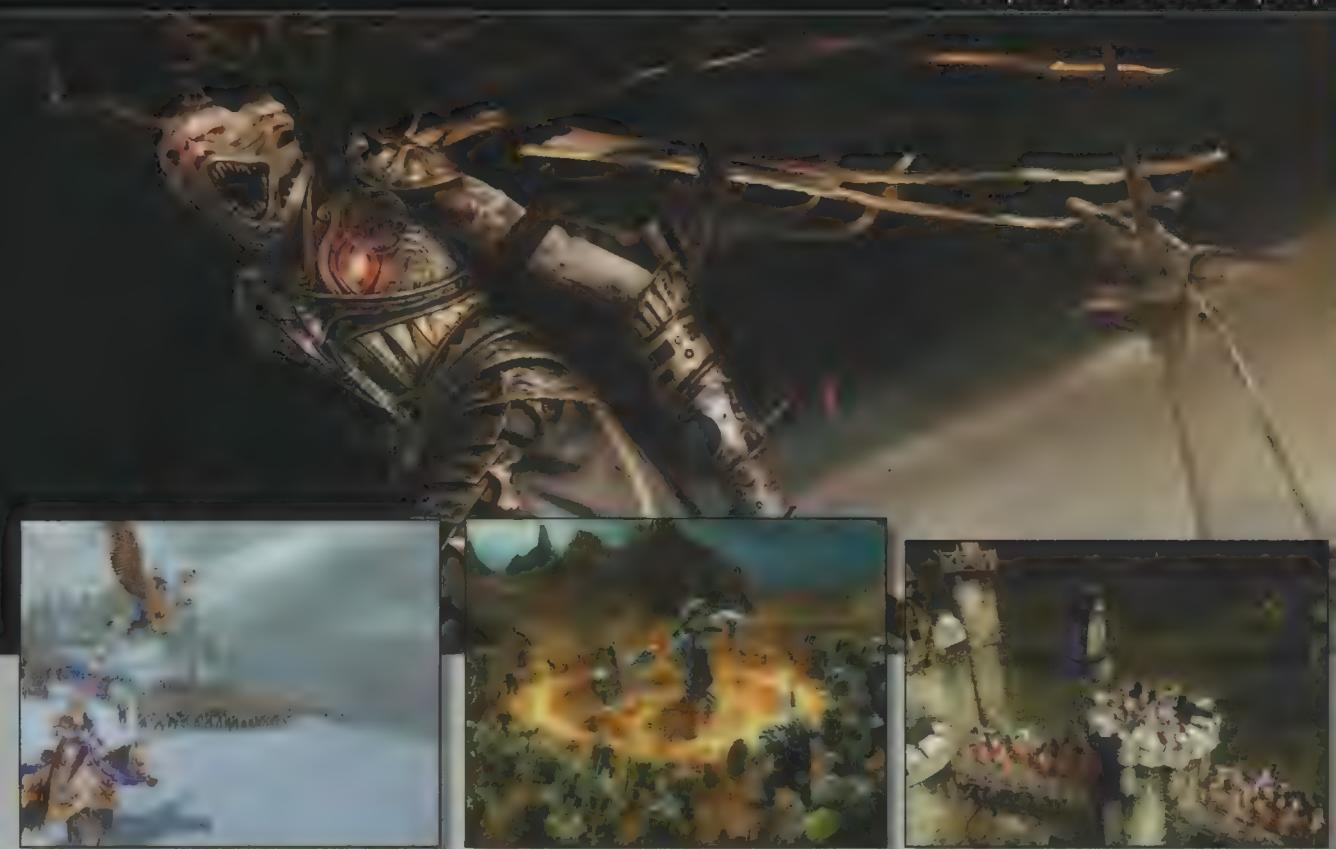
После длительного перерыва классика жанра фэнтези снова вернулась на вир-

туальные просторы. О тактической стратегии Warhammer: Mark of Chaos мы уже рассказывали, теперь настало время проведения окончательной оценки.

Для начала стоит обратить внимание на высокую эффективность использования бренда Game Workshops. Впрочем, это свойственно и другим играм по лицензии, вспомнить хотя бы Relic.

Все армии аутентичны своим настольным или рисованным прототипам, герои, воины и их боевые раскраски, столь важные для всей серии, предельно узнаваемы.

Уровень графического исполнения очень высок, тщательная проработка мелких деталей, кропотливый труд художников-дизайнеров заметен невооруженным



глазом. Пейзажи разнообразием не отличаются и по большей части являются бесцветной подкладкой под кровопролитные баталии четырех противоборствующих сторон. Глобальная стратегическая карта выполнена очень стильно, если отбросить глупые пиктограммы городов. Действительно, разработчики могли бы придумать что-то посимпатичней. Города выглядят совсем одинаково как по форме, так и по содержанию – это определенно одна из слабых мест игры. Строительства и добычи ресурсов нет, все продается и покупается за золото. Презренный метал полезен непосредственно в ратных делах – модернизировать войска, воскресить героев и прикупить полезную продукцию у алхимиков.

Ситуация с пополнением поредевших рядов личного состава решается путем пря-

мого финансирования. Терять отряды крайне нежелательно, лучше отступать, чтобы в подразделении осталось хотя бы несколько бойцов, новых всегда можно будет докупить после сражения.

Глобальный стратегический режим – не более чем громкие слова, ничего особенно впечатляющего в нем нет. Все прелести *Mark of Chaos* раскрываются непосредственно на поле битвы. Перед началом сражения игроку предоставляется возможность оформить свои военные хитрости, задумки или просто домыслы в некое подобие во-



енного построения, перетасовать отряды, расставить героев. Затем – в бой, беспощадный, но отнюдь не бессмысленный. Грамотная тактика, использование способностей и особенностей войск и, конечно же – героев. К сожалению, многие аспекты ведения боя были существенно упрощены в угоду ленивым и просто малограмотным игрокам, коих наберется весьма немало. Так, драматической раз-



ницы между подразделениями, исходя из их характеристик, не наблюдается, есть только один параметр – крутизна. Он определяется «на глаз», весьма точно и быстро. Немаловажной составляющей любой битвы является тщательный подбор и комбинация различных подразделений.

Не последнюю роль в сражениях играют герои. Здесь их роль сильно приуменьшена, по сравнению с тем же *Dawn of War*, – как героя ни качай, а один в поле не воин. Это связано и с численностью войск: иные отряды могут состоять из полусотни бойцов. Как известно, банда зайцев валит льва, сколь силен ни был

бы последний. Герои толкают сюжет и являются своеобразной направляющей силой для армий. Когда герои встречаются на поле боя, их мигом окружает кольцо магической энергии, а затем начинается поединок не на жизнь, а на смерть. Как в случае бессмертных горцев, уходит только один. Героев лучше держать в резерве на случай таких разборок или поить бутылями со здоровьем и прочим.

Герои потихоньку накапливают опыт, обрастают нужными в хозяйстве способностями, а обычные войска поднимаются в ранге, превращаясь в матерых ветеранов, способных порвать любого врага в считанные секунды. Отряды поддаются усовершенствованиям, а на случай штурма вражеской крепости могут быть оснащены осадными приспособлениями. Искусство осады далеко как от совершенства, так и от серии *Total War*, что не слишком обрадует поклонников военного искусства.

Кампаний две: за «хороших» и за Хаос, и кто из них злее и ужаснее – вопрос спорный... цели у них диаметрально про-

тивоположные, зато методы достижения одинаковы.

Warhammer: Mark of Chaos является собою своеобразный рассадник крайностей. В нем собраны как действительно хорошие идеи, так и самые разные отрицательные моменты. Чего, в конечном итоге, окажется больше, зависит только от самого играющего.

Алексей Лещук



Дальнобойщики: транспортная компания

Экономическая стратегия
web: dtk.nikita.ruРазработчик:
Nikita Games, www.nikita.ruИздатель:
«1С Украина», games.1c.ru

Системные требования:

Процессор 1,5 ГГц

Память 512 Мб

Видео 64 Мб



Транспортная индустрия

Игры со словом «Дальнобойщики» в названии обычно сажают нас в водительское кресло и предполагают путешествия на дальние расстояния, заправку грузами, разгрузку в конце рейса и, конечно же, атмосферу тяжких будней дальнобойщика. Однако «транспортная компания» предлагает нам вариант приятнее. Устраивайтесь в кресле поудобнее и расслабьтесь, вы будете начальником компании, которая займется транспортными перевозками.

Похожий на всё и не похожий ни на что

«DTK» – это своего рода упрощенный вариант *Transport Tycoon*. Помните такую старенькую игру? На нее еще *Locomotion* похож, недавно вышедший. Только здесь, как вы, наверное, догадываетесь, не будет автобусов, троллейбусов, самолетов и кораблей. Только грузовики.

За небольшую сумму, данную в начале игры, можно купить несколько медленных четырех- или восьмитонных грузовиков, нанять водителей и механиков и начать работу. На карте есть заводы, с ними нужно заключать контракты на перевозку грузов разных типов. Чтобы удалось это успешно, контракту должен соот-

ветствовать тип кузова автомобиля, его скорость и грузоподъемность. Если вы видите, что контракт может быть сорван, к примеру, из-за того что машина за одну ходку загружает меньшее количество груза, лучше его дать нескольким автомобилям, а еще лучше не допускать случаев, когда 4-тонная машина пытается перевезти 115 тонн груза за восемь ходок. Когда контракты успешно (или не успешно) выполняются, вы получаете заслуженную прибыль или наоборот выплачиваете заводу издержки.

Дальше все как по накатанной: покупаете новые автомобили, обустраиваете офис, улучшаете гараж и радуетесь количеству ноликов в сумме вашей прибыли. Со временем появляются новые, более скоростные грузовики, в городах строятся новые дома, за что вам правительство может подарить пару-тройку новеньких тягачей. Растут и конкуренты, всячески стараясь вас задавить.

Нет, взрывать чужие машины и офисы тут не придется, побеждать будем скорее умом. Работая с одним (а лучше с несколькими одновременно) заводом длительное время, вы можете повысить свою репутацию, и тогда расположение к вам улучшится, вас начнут сильно любить. Любовь эта проявляется в том, что вам то и дело будут предлагать «золотые» и «серебряные» контракты, а они, как становится ясно по их названиям, сулят большую прибыль.

Как и в любом экономическом симуляторе, особенно транспортном, в «DTK» нужно своевременно обновлять технику, заботиться о техническом персонале (это те, кто чинят сломавшиеся грузовики) и правильно формировать кадровый ре-

зерв. Каждый работяга знает только то, чему его учили. Например, водитель может водить только один тип машин – ни вправо, ни влево. Также и с офисными работниками: каждый знает только свое дело. И не факт, что к вам именно сейчас пришлют резюме водителя бензовоза только потому, что вы купили такой автомобиль. Чтобы в вашу компанию хотели устроиться больше людей, нужно обустраивать офис и зарабатывать имя, а чтобы работники могли улучшать свои навыки, придется нанять менеджера по персоналу, который будет их учить уму-разуму.

Такая работа...

Так что, кроме обыденного добавления контрактов машинам, закупки транспорта и налаживания отношений с заводами, найдется и много другой работы, административно-управленческой. Иначе можно заработать плохую репутацию и прогореть. А «уйти в минус» в этой игре очень даже легко благодаря классной экономической составляющей игры. Делая все правильно, вы обязательно выиграете и получите новый приз. И не спешите заканчивать игру, когда выполните задание!

СанСаныч Гусленко



Оценка: 10

Графика: 10

Графика: 8

Звук: 9

Управление: 8

Экономика/Баланс: 11

Ex Machina: Серия 113
Мультиплеер: Да
Рекомендовано: РРС+3.5
Цена: 1990 руб.
Рейтинг: 7.5/10
Рекомендации: Нет
Компьютер: Да
Мультиплеер: Да
Рекомендации: Системный требования
Процессор: 2 ГГц
Память: 512 Мб
Видеокарта: 128 Мб



Ex Machina по цветному телевизору – 113 серия

Napalm и дрессированный, но очень гордый медведь Виталька (эдакий вымышленный тамагочи два метра ростом) сидели на лавочке, жевали семечки, смотрели на проезжающие мимо Ex-машины и клали пультом по всем каналам на своем черно-белом телевизоре. И вдруг на одном из каналов...

MTV знает, что делает

Если игре посвящается идеологическая передача на ТВ (Русский штаб MTV посвятил передачу «Икона видеогр» именно свежеиспеченному аддону), это значит, что наши игры в булочную на

такси не ездят и щи лаптём не хлебают. С чем и поздравляем славянских разработчиков. Искренне. От души. А теперь попробуем разобраться в причинах успеха: это дутый пиар или заслуженная награда?

Для начала пролистаем фолианты журнала «Шпиль!» против часовой стрелки и вспомним, что было слабым звеном в этой без пяти минут культовой игре, что же так и не дало проекту стать объектом поклонения.

Отсутствие командной игры, которая так и просилась в руки, минус суховатый





геймплей разделить на пустоватенький мир – частное от такого деления заметно подпилило крепкий фундамент игры, впрочем, не повалив ее «на корню».

О грядущих изменениях мы уже писали совсем недавно, поэтому повторяться не будем, а зайдемся-ка лучше допросом с пристрастием – что же из обещанного на самом деле притаилось в красивой коробочке?

Чего же можно ждать от аддона? Пару-тройку новых mission-pack'ов, новые шкурки для машинок и слегка переделанных, но «революционно новых» противников?

Как джокер из табакерки, на нас выско-чило то, чего мало кто ждал на самом деле, а именно целая стая основательно переработанных и отара вновь прибывших фишек.

Возвращение боевого кентавра

Для тех, кто в оригинале избрал ветку прохождения в стиле прокачки боевой машины, а не торговца, есть радостная новость: наконец-то битвы стали гораздо более жесткими. Но радоваться не спешим, это, скорее, не заслуга AI, а простое применение градации сродни уровням Quake: от I can Win до Night-

mare наше оружие наносит все меньшее повреждение, а вражеское нам – все большее. Дешево и сердито! В итоге таки приходится делать то, чему я в свое время уже удивлялся: стре-фиться на колесах –



непривычно и весело. Теперь игра чуть больше напоминает X3: к сильному противнику на слабой тарантайке не сунешься!

Разумеется, все ждали новых машин. Что там у нас было в самом-самом начале? «Вэн» и «Молоковоз»? Кто-то хотел так же, как и я, прыгнуть в шустрого «Бойца» или «Скаута» и погнать грязь месить? Да пожалуйста! Теперь эта фича enabled – мелочь, а приятно.

Медведь Виталька увидел доступные варианты боевой раскраски машин. Возьми да и ляпни «NFS!». И кто его только научил?..

Бурый прав – теперь подгонять под себя дизайн и колорит авто стало гораздо забавнее. Вариантов нанесения макияжа и татуажа (разве что пирсинга нет) – пруд пруди, включая возможность использовать логотипы. Толку от этого –



ноль без палочки (разве что логотипы влияют на отношение к герою игровых фракций), зато красоти-и-и-ща какая! 😊

Очередной фантик из мира новинок – теперь и заправиться, и заменить побитую деталь можно на ходу: тупо, зато не грузит.

Но не только автомашины попадут в наши коварные руки. В качестве компенсации за легкую скучу будут точечные пересаживания на технику (какую – не скажу, сюрприз!) явно поинтеснее, чем это было в оригинале.

Однако, как вы поняли, что-то в игре шокировало нас.

В машинных боях появились элементы... ФАЙТИНГА! (Медведь Виталька с перепугу



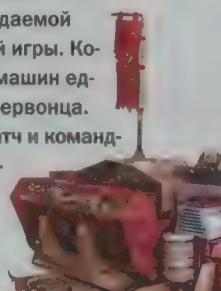


выронил изо рта ватрушку... Вот те на...) Нет, никаких комбо-ударов колесом с разворота в фару и фаталити с помощью выхлопной трубы прямо в лобовое стекло нет. Поясняем: зачастую дистанция между противниками чрезвычайно мала для маневров, поэтому имеется возможность установить в слоты и использовать колюще-режуще-пиляще-сверляще-обжигающие виды оружия.

Может, это и незначительная доработка, но я как адепт ближнего боя оценил новинку!

Мульти-Ex, Multi-Машина

Логично сворачиваем в сторону наиболее ожидаемой ватрушки – сетевой игры. Количество моделей машин едва не дотянуло до червонца. Стандартный десматч и командный десматч позволяют играть до 16 игрокам одновременно. Слово «стандартный» всё



объясняет: мультик как мультик, неоригинален: всего-то четыре карты, зато одно его наличие – уже широкий шаг вперед и в сторону. Принимается.

Конец кенгуризму!

Всё... Допрыгались... Вероятно, в постапокалиптическом мире иссякли запасы той волшебной резины, которая позволяла колесам машин оригинальной игры весело скакать и вести себя, как мишки Гамми. С гравитацией теперь почти все в порядке, однако мне, на-



пример, той удалой физики немного не хватает...

«Кошелек, кошелек»... какой кошелек?

Ролевой микроэлемент (прям как в витаминках) игры ЕМ:М 113 свернул в дежное русло – теперь, если вы «дружите» с кем надо, вы получаете дисконы и скидки при актах купли-продажи (или наоборот – накрутки, покруче, чем в кооперативных магазинах СССР конца 20-го века).



Ударим сюжетом по бездорожью

Резюмируем сюжетные изыски: поиск мира, в котором всё сказочно красиво, текут молочные реки и на деревьях растут батончики, приводит харизматичного (да, теперь есть и такой параметр) главного героя... конечно же, в Америку! Видок у этих территорий тот еще – движок ведь никто не менял. А значит и нового ничего (кроме слегка подправленных спецэффектов) в нем нет, равно как и в звуковом оформлении – революции тоже никакой. Упор сделан на зоны жаркого климата с изредка впечатляющими архитектурными сооружениями. Ну да ничего, все равно красиво! И с этим трудно спорить.

Сюжетные «покатушки» вразвалочку по такой вот карте из точки в точку в аддоне процветают, как и в оригинале. Впрочем, зачем и куда, собственно, гнать? Это ведь не racing! Ведь никто не упрекал Fallout (при этом упоминании Napalm и медведь Виталька рухнули с лавочки и принялись отписывать челобитные царю игр) в том, что герой не может делать rocket-jump! Тем более, когда вы увидите, как мало в аддоне игровых зон, по которым придется проехаться, вы поймете, что тут не гнать нужно, а останавливаться у каждого поворота. Иначе есть риск проскочить игру слишком быстро. И всё же...

Вердикт для нового продукта студии «Таргем»

Аймаладца!

—Napalm— и его медведь



«Шпиль!»: Мы лицом вышли!

29 октября 2006 года проходило вручение призов второго всеукраинского конкурса «Обложка года», в котором принимал участие и наш журнал. Церемония награждения призеров конкурса, генеральный партнёр которого – уважаемое «Украинское Туристическое Агентство», состоялась в концерт-холле «Freedom».

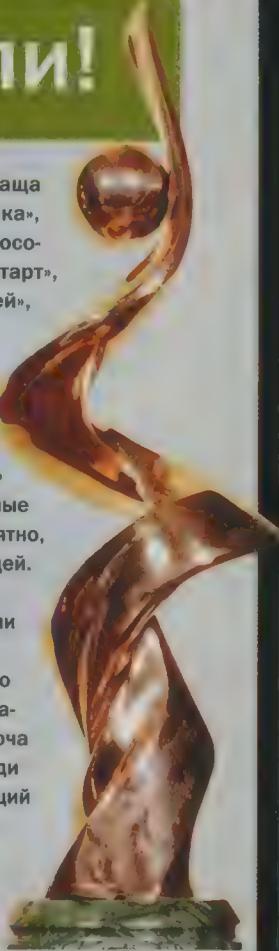
Мы пытались попасть в категорию «Лучший журнал в мире, вселенной и вообще», но дорога нам была в номинацию «молодежные издания». Ну, молодежные, так молодежные. Всего было 11



общих номинаций: «Громадсько-політичні та ділові видання», «Видання для чоловіків та їхнє хобі», «Жіночі видання», «Молодіжні видання» (куда попали и мы), «Спеціалізовані видання», «Розважально-пізнавальні видання», «Сімейні видання», «Дизайн, архітектура та нерухомість», «Активний відпочинок та здоровий спосіб життя», «Дитячі видання» и «Газетні видання». Также были и специальные номинации: «Відкриття року», «Прем'єра року», «Досвід і стиль», «Креативна обкладинка», «Краща автомобільна обкладинка», «Стабільний успіх», «Філософія життя», «Яскравий старт», «Експерт смаку», «Ювілей», «Співоча обкладинка», «Зірка на обкладинці».

Обложка, как говорится, лицо журнала. У нас на «лице» все время светятся разные монстры, которые, вероятно, как-то обескуражили судей. Скорее всего именно поэтому мы и не получили премии. Зато золотые статуэтки получили лично симпатичная нам Тина Кароль – номинация «Співоча обкладинка» (Тина, заходи к нам в гости!) и настоящий украинский мужик Олег Скрипка – номинация «Зірка на обкладинці».

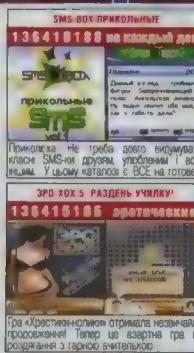
«Шпиль!»



Послуги надаються абонентам:
UMC, SIM-SIM, ДЖИНС,
КІВСТАР, ACE&BASE, DJUCE,
Beeline™, WellCOM, MOBIL, Life!)



Величезний каталог
wap.mmska.in.ua



Щось не виходить? Ми Вас не залишимо! Телефонуйте: 8 (044) 206-11-61

ТЕХНІЧНА ІНФОРМАЦІЯ.

...содержання ко-морковки картинка JAVA-гор. поліфоні повинні бути активовані за настінкою послуги WAP/GPRS. Відправте SMS для України на номер: 808-800 грн, 4044-16.00 грн, 1965-20.00 грн, 1-1ДБ без ПФ для абонента JMC SIM-SIM ДЖИНС КІВСТАР ACE&BASE DJUCE Beeline™ WellCOM MOBIL, Life! Тариф для поїздок у віддалу поміж містами. Задовільна послуга вважається надійно (телефон підтримка тел. (044) 206-11-61) у будні з 10:00-19:00 +міс. support@msk-codex.com.ua ТОВ «ЮПІІ-Мобайл» 01042 Київ-42 з/с 51 Ассауда. Для Автора Музик та Українського ТВС «Комп-Медіа Паблішнг» ПП «ЮПІІ-Паблішнг» ТОВ «Чесні музика» тел. (044) 7200270 моб. 11-07-2004 р. 7478-АСЕЛЛТ-...» в НКРІА №0227931 вед. 13-2005 р.

Девушка месяца

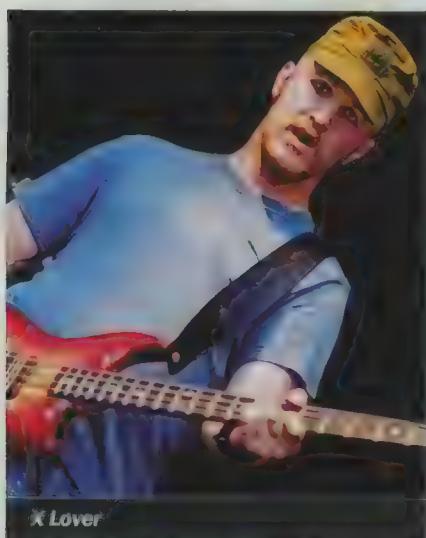


МИСС
СОПИЛЬ
ЯНВАРЬ

Etherloris

Life PRO Shpilling

Многие из нас и, конечно, не один час (и не один раз) провели, играя в Quest или какие-то «стратегии», ломая голову в поисках разгадки, ключа к наградам и новым виртуальным приключениям. Сознаюсь: у самого были такие грехи, когда я использовал любимые геймерские рецепты по уничтожению времени. Но я лично эти грехи переборол и теперь с сожалением наблюдаю, как какой-



нибудь мой партнер, вместо того чтобы провести Live-концерт от X Lover, ищет подсказки по прохождению уровней в поисковиках, то и дело вспоминая «троицкий» лексикон.

Но кто из нас не без странностей? Как-то после моего пугающего рассказа о «загадочном лифте», Biladoll перед выступлением на rave пошла пешком на девятый этаж давать интервью, избегая



«опасного» лифта. Потом она, правда, переборов страх, спускалась уже в нем... В том, что было дальше, моей заслуги

нет, просто лифт при спуске не застрял, а потому нагнанный рассказами страх куда-то пропал и немецкие rocker'ы удачно отшумели. Казалось бы, просто две крайности – страх и смелость, а ведь как хорошо можно выпустить пар, чередуя эти чувства!

Были времена первого Quake... Какой последний – не знаю, завязал уже. Но помню, как друзья когда-то подергивались, стреляя друг по другу гвоздями. И так из уровня в уровень, много раз подряд. Но сейчас определенно все переменилось: кто-то сильно постарел для игр, а кто-то жаждет скорости и получает ее, оседлав moto BMW, вдувая отечество! И если от геймерства уйти еще кое-как возможно, то от ночной жизни – куда тяжелее.



Sander Kleinenberg

Ночная жизнь полна, красочна и нежна. Но только стоит зачастить, и синдром самообщения во время ночных покупок в киевском «фурике» вам обеспечен. Ну а если вам по душе местный клубинг, и уже не первый год, то стоит начинать аккуратно менять жизнь. Путей много: можно отправиться на Запад в поисках «истинного вкуса», можно – в Милан, за шмотками, а можно в тишину... Еще чуть-чуть, и истинно светские люди станут в таких местах завсегдатаями. Хотя, скажу по секрету, меня уже не попускает! Оличном не буду, хотя это быстрый путь к дешевой славе. Но если кого-то все же интересует, как все началось, то, пожалуйста: «All began in Africa!».



Keith Richards

Shpilling – он везде Shpilling. И везде это своего рода курорт тела, будь то afterparty или Main stage. «Шпилият» все, даже французские астрофизики: сам убеждался, за деньги они забудут о снобизме, и «Personal Jesus» споют так, что Gahan просто отдыхает. В том, что ты шпилишь, нет никакой опасности, главное, чтобы ты видел и осознавал лимит. Когда свой персональный предел ясен, тогда тебе не грозит судьба Sander Kleinenberg'a с его кратковременной отменой будущего из-за предписанной реабилитации. Да и Keith Richards из The Rolling Stones, после падения с пальм на острове Фиджи, вам уже не будет соратником и братом по несчастью... После падения Кита только музкритики гадают: «Что же «струнный» брат там искал? Ведь все были внизу!».

«Может ли в заблуждении быть смысл?» – вот вопрос. А вот ответ: смысл в том, чтобы «шпилить по жизни», – есть! Хоть он и виден меньшинству... Будущее тех, кто это понимает, и их сознание – прекрасно гармонируют. Чего и вам желаю.



DJ Move

Порядок в хаосе: Лига по Lineage II



Когда мы узнали, что кто-то решился провести чемп по Lineage II, мы просто слегка прозрели: как в таком беспределе, как «Линейка», найти хоть что-то похожее на правила, по которым можно провести чемпионат? Но, как оказалось в дальнейшем, идея была действительно живая, да и брались за нее люди, которым только и делать, что устраивать чемпи по Lineage – всеукраинский провайдер Wnet, на сервере L2 которого каждый день «пасется» по несколько тысяч душ. Как оказалось впоследствии, планы у Wnet гораздо более всеобъемлющие: не за горами у этого провайдера создание Всеукраинской Лиги по L2, первый шаг к которой уже сделан.

Лига профессиональных убийц

Лига будет состоять из 16 турниров, половина из которых будет открытого типа, а оставшиеся – закрытого, куда будут приглашены лидеры рейтинга для одиночного и командного разряда. В открытых, или «Open Cup», турнирах участвовать может любой желающий, зарегистрировавшись и уплатив регистрационный взнос. «Proprietary Cup» – турниры, в которых будут играть только игроки сервера Lineage2.wnet.ua на тех же условиях, что и в открытых.

Интересные дисциплины подготовлены для Лиги: «Free For All» (на очки PK), «Stal-

ker Mode» («В погоне за артефактами» – выбивание артефактов и подсчет их), «Quest Mode» (аналогичный популярным автоказтам), «Team Death Match» (командный аналог Free For All), «Team Quest Mode» (командный аналог Quest Mode).

От простого к сложному

Первым этапом Лиги стало проведение первого чемпи по популярной игре. Для затравки была избрана схема «Free For All»: самая простая организационно, но сложная для судейства (Team Assist, переброска шмота, передача денег – за такими вещами нужно было следить). Чемп прошел 25 ноября 2006 года одновременно во всех четырех компьютерных клубах C-Club.

Подав заявку на участие, игрок создавал чара любой расы и попадал в GM Consulting Room, где подходил к Tournament Master'у своей расы, выбирал любой из предложенных классов, получая заодно 78 уровень, все навыки, заклинания и умения, соответствующие чару такого класса и уровня.

Были доступны следующие классы:

- **Human:** Dreadnought, Duelist, Phoenix Knight, Hell Knight, Adventurer, Sagittarius, Archmage
- **Elf:** Eva's Templar, Wind Rider, Moonlight Sentinel, Mystic Muse, Elemental Summoner
- **Dark Elf:** Shillien Templar, Ghost Hunter, Ghost Sentinel, Storm Screamer, Spectral Master
- **Orc:** Titan, Grand Khaatari, Dominator, Doomcryer
- **Dwarf:** Maestro

После этого игроков забрасывало в один из городов Адены, где можно было купить экипировку, деньги на которую дробились с мобов 78 уровня, окружавших города. Предметы A- и S-классов были доступны только в определенных подземельях. При этом купить что бы то ни было можно было только с «хорошей» кар-

мой. Так что сначала обмундирование, потом – PK, или, как говорится: делу времени, потехе – час!

По прошествии трех часов «беспредела», который сдерживали GM'ы, определилась десятка победителей:

Hesher	80
Krosav4eG	66
Harbringerx	59
Zerg	56
perdog1az	55
Chebyrator	54
e6alllyBKaLLly	53
ЗасраШ4eg	41
MoNAX	41
Sn1PeR	40

Все призеры получили от нас по футболке «Шпилы!». Ну а организаторы распределили призовой фонд следующим образом: Hesher – 350 у.е., Krosav4eG – 150 у.е., Harbringerx – 150 у.е., всем на 4–10 месяцев – по 50 у.е.

Главный орг

Знакомьтесь: **Geba**, или в мире **Глеб Байбаев**. Главный организатор турнира был настолько любезен, что ответил на несколько наших вопросов.



Глеб Байбаев

Шпилы!: Ну, Глеб, рассказывай: как могла прийти в голову идея организовать чемпионат по Lineage?

Geba: Идея выревала у нас давно и была частично скопирована с киберспорта

тивных чемпионатов вроде WCG. Дело в том, что много геймеров увлечено играми MMORPG. Киберспорт, конечно, с каждым годом набирает силу, но для хороших результатов киберспортсмену нужно много времени. А MMORPG – это игры, в которых ты можешь чего-то добиться даже за короткий срок или играя от случая к случаю. Наверное, оттого они и пользуются такой бешеной популярностью. А раз в какую-то игру играет много народа, то идея определить лучшего, пусть даже и локально – вполне закономерна!

Шпилы: Идея – это хорошо. А организация? Были какие-то сложности при создании чемпа?

Geba: Быть первопроходцем всегда сложно! Основная проблема заключалась в том, что необходимо было создать хотя бы относительный баланс для одиночного разряда в этой командной игре. Поэтому из соревнований были исключены некоторые классы... А равный стартовый уровень персонажей и слабые монстры с большим дроп-рейтингом дали возможность показать игрокам свое мастерство управления персонажем.



Шпилы: Понятно. А как насчет «распределенности» чемпа?

Geba: Да, четыре киевских C-Club'a, из которых можно было соединиться с турнирным сервером, вызвали некоторые напряги, поэтому в каждом из клубов мы разместили бригаду оргов, следивших за соблюдением правил, и спорные вопросы о санкциях решались на месте. В целом чемп прошел на высоком уровне, и трудности, возникавшие во время проведения, решались быстро и квалифицированно.

Шпилы: Сколько вы читеров наказали?

Geba: За весь чемп мы дисквалифицировали только одного игрока: он нарушил правило Team Assist. И после этого все поняли, что правило Fair Play все же лучше соблюдать.



Победители чемпионата

Шпилы: Что интересного было на чемпе?

Geba: Интересно было в последние 30 минут, когда игроки поняли, что игра игрой, но нужно еще как-то попасть в призовую десятку. После общего сбора на Forbidden Gateway начался настоящий ад, где заправляли маги и лучники. Только команда о завершении соревнований слегка охладила пыль участников...

Интересно было наблюдать за компанией ребят в возрасте 12–14 лет, которые все три часа турнира путешествовали по миру чарами 78 уровня и смотрели до-стопримечательности новых локаций. Наверное, их игровые персонажи на нашем сервере не позволяли дойти до самых недр игрового мира, вот они решили таким образом посмотреть, что их ждёт в будущем.

Шпилы: А остальные игроки – каков был их уровень игры?

Geba: Это ведь был первый, «пилотный» чемпионат. Выделить кого-то, кроме участника, занявшего первое место, трудно... Но около 20 игроков с небольшим отрывом шли почти флаг в флаг. Это, по-моему, говорит о том, что на чемпе не было откровенных аутсайдеров, а лидер если и был, то один.

Шпилы: Ровная игра – очень неплохой признак! А что геймеров ждет в будущем?

Geba: Надеюсь, им понравятся все 16 этапов Лиги, ведь каждый из них будет сильно отличаться от предыдущего. В том, что Лига будет продолжаться – нет сомнений, ведь на сервере уже зарегено более трех тысяч аккаунтов! Мы постарались, и команда сервера Lineage II Wnet, занимавшаяся его технической подготовкой, а в процессе чемпа следившая, чтобы не произошло никаких неожиданностей, заслужила всяческой похвалы! Спасибо вам, ребята!

P. S. Следующий этап Лиги состоится 3 февраля 2007 года. О правилах и особенностях чемпионата вы сможете прочесть на сайте мероприятия – champ.l2.wnet.ua

Организаторы чемпионата выражают благодарность:

- Генеральному медиа-Партнёру – журналу «Шпиль» за предоставленные призы и информационную поддержку
- Интернет-провайдеру Wnet ISP за финансовую поддержку Лиги
- Сети компьютерных центров C-Club, которые, объединившись в единую сеть 100 Мб/с, дали возможность одновременно участвовать в чемпионате более чем 400 участникам
- Интернет-магазину Technostyle.com.ua за стильные флеш-карты для первой пятерки призёров
- Интернет-порталам Sobaka.com.ua, Progs.kiev.ua, Siteua.org, Gameinside.ua

По следам WCG



Draco, JulyZerg (2-е место WCG) White-Ra[ЛКИ] и чемпион по StarCraft – тот самый Illoveoov

Пока еще не остывали следы наших киберспортсменов, вернувшихся с Гранд-финала чемпионата по компьютерным играм WCG, прошедшем в итальянском городе Монца, мы решили оживить наш репортаж (см. «Шпиль!» 11'2006) комментариями очевидцев. И у нас в гостях White-Ra[ЛКИ] – лучший старкрафтер Украины по версии украинского финала WCG.

Шпиль! Здравствуй, надеюсь, воспоминания о WCG 2006 GF все так же свежи и ты сможешь поделиться ими с нашими читателями. Как оно было? С каким настроем ты ехал в Монцу?

White-Ra[ЛКИ]: Настрой был отличный и у меня, и у всей нашей команды. Мы все знали, что за каждого из нас болела вся Украина, и не имели право расслабляться в Италии. Что-то внутри говорило, что в этом году мы покажем лучший результат по сравнению с прошлыми годами, ведь только двое игроков сборной ехали на WCG впервые. Сам же WCG, как обычно, пролетел быстро и практически незаметно, оставшись только в наших воспоминаниях.

Шпиль! Есть что-то, что запомнилось больше всего?

White-Ra[ЛКИ]: Да, было много положительных и интересных моментов, но на

рассказ об этом не хватит всего журнала. Очень запомнилась поездка по гоночной трассе Formula 1 – ведь в Монце находится один из официальных треков, где проводится этап Гран-при этой гонки. Для ребят, кто не боится быстрой езды, было выделено несколько спортивных BMW с опытными гонщиками, которые могли прокатить «с ветерком» по одной из легендарных трасс. Ощущения были незабываемые: представь себе, что в легкий дождь тебя везут со скоростью 220–240 км/ч по трассе, а в повороты входишь с писком колес на скорости около 100 км/ч. Это не для слабонервных!

Другим запомнившимся моментом был последний день. Тогда, уже после финалов, я зашел в пресс-зону к знакомому журналисту из западной Европы и встретился там с победителем WCG по старкрафту Illoveoov (который, кстати, и выбил меня в сингле). У меня была с собой бутылка нашего «Украинского Шампанского», которую я предложил распить с корейцем и журналистом. Журналист сразу согласился, а Illoveoov начал отказываться. Но после того как я ему объяснил, что у нас, украинцев, отказываться не принято, он сдался и выпил неполный бокал шампанского... Мы со знакомым журналистом не могли удержаться от смеха. Немного отпив, кореец начал трясти головой, хвататься за нос и кричать, что ему горячо в желудке! И все это продолжалось минут пять! Жалко, у меня в тот момент не было камеры,



Hot с игровым номером перед ответственной игрой



Deadman был пойман с бутылкой. Наверное, решил с горя напиться после проигрыша



После вечеринки двое игроков из этой компании заняли первое и второе место по NFS

чтобы отснять реакцию кореяца на наше шампанское.

Шпиль: Думал, что соперник его отравил? Да уж, «трудности перевода». Но давай о чемле: у тебя была относительно простая группа, в которой были все шансы выходить с первого места. Увы, проигрыш канадцу и выход из группы на втором месте были роковыми для тебя на этом турнире, ведь в первом туре *Single Elimination* ты проиграл нынешнему чем-

пиону мира. Удовлетворен ли ты своим выступлением и считаешь ли его закономерным?

White-Ra[ЛКИ]: Относительно группы ты не совсем верно думаешь. На WCG вообще нет легких групп, ведь везде играют чемпионы своих стран. Там есть просто разные по уровню игроки, но все они прилагают максимум усилий, чтобы одержать победу. Канадец, которому я проиграл, на данный момент занимает первое место среди не корейских игро-

ков, и я выбрал не самую правильную тактику, играя с ним, – из-за этого, собственно, и проиграл. Ошибки нужно признавать. Своим выступлением я, конечно же, не доволен, но это спорт. Также было необычно играть с Ноуеоон на сцене, сидя перед заполненным залом и зная, что сейчас эту игру смотрят миллионы людей.

Шпиль: Какие у тебя планы на ближайшее будущее, к каким турнирам готовишься?

White-Ra[ЛКИ]: Сейчас регулярно проходят турниры по Интернету, в которых я принимаю участие. Из не онлайновых турниров – начну готовиться к ASUS'у, где призовой фонд – больше \$ 3000. Помимо этого 1–3 декабря состоится крупнейший чемпионат в Екатеринбурге (Чемпионат России по компьютерному спорту – прим. ред.), который также собираюсь посетить (здесь украинский киберспортсмен также занял первое место в своей номинации, получив 25 тыс. рублей и призы от спонсоров турнира – прим. ред.).

Пользуясь случаем, хочу передать привет всем людям, которые болели за нашу сборную в Италии.

«Шпиль»

ЗАДОВОЛЬНИ СВОЮ ЖАБУ!

НОВІ ІНТЕРНЕТ-ТАРИФИ з CALLBACK *



день -0.15 у.о./година
вечір -0.10 у.о./година
ніч+вих.-0.05 у.о./година

* Акція з 01.10 до 31.12.2006 р.

ІНТЕРНЕТ-КАРТКИ

ДЕШЕВШЕ-*NET*
www.deshevshe.net

Новый сезон – новые фавориты?

ASUS Autumn Cup 2006

Дисциплины: Counter-Strike 1.6, WarCraft 3, FIFA 07, StarCraft:BW, UT 2004, Quake 3

Место проведения: Россия, Москва, ИЦ 4Game

Дата: 24–26 ноября 2006 года

Призовой фонд: 1 000 000 рублей

Количество участников: около 750 игроков

Осеня: за окошком палые листья отмокают в лужах, люди куда-то спешат, пытаясь не выдавать своего депрессивного состояния, студенты зачеркивают дни до сессии... и только отечественным кибер-атлетам нет никакого дела до всего этого! Их мысли заняты совсем другим.

ASUS Autumn Cup по добной традиции считается открытием сезона для прогеймеров со всего СНГ, но этот турнир обещал быть поистине интересным тем, что для многих стал просто делом чести. После триумфа украинских игроков на ASUS Summer Cup 2006 Россия была решительно настроена на реванш.

Итак, ASUS Autumn Cup 2006. Место, призовой фонд и персонажи те же. Вот только сценарий другой.

Counter-Strike 1.6

Состав украинской сборной был представлен россыпью из пяти команд. Помимо многократных победителей разных чемпионов A-Gaming и pro100GG.MKC на турнир также приехали defdumps, Stariy и xb. Для A-Gaming'ов этот чемпионат, грубо говоря, был испытанием обновленного состава. Напомню, что основной состав попрощался с vad1k'ом в связи с рядом его дисциплинарных нарушений, а вскоре о своем уходе из киберспорта заявил Eshk1n. На их место были приглашены b0b и hoo1ya.

Первой шокировавшей всю Украину новостью стал вылет команды pro100GG.MKC на групповой стадии. Проиграв со счетом 16:3 команде Begrip и 16:6 украинцам xb, «простаки» потеряли все шансы на дальнейшее участие. Похожая участь

постигла defdumps, и в результате в play-off прошли только три украинских команды. Увы, пройти во второй тур play-off нашим соотечественникам было не суждено.

- 1 место: Begrip Gaming – 170 000 рублей
- 2 место: Virtus.pro – 110 000 рублей
- 3 место: Rush3D – 70 000 рублей
- 4 место: a-Gaming – 40 000 рублей
- 5–8 место: Seven.pro, xb, stariy, A-Gaming – 27 500 рублей каждой команде

WarCraft 3

Организация ASUS'а в этот раз была на нормальном уровне. Из минусов можно отметить только небольшую задержку самих игр. Понравилось то, что в последний день проводились финалы почти по всем играм 1x1, и отличные баттллы можно было посмотреть на большом экране... Я же сыграл очень плохо и в своем проигрыше виноват сам. Я легкомысленно отнесся к играм, после чего пришлось комментировать финальные игры по «старкрафту» вместе с Брюсом. Получилось, как мне кажется, очень неплохо (в корейском стиле).

WarCraft 3

В этой дисциплине противостояние обещало быть не менее горячим: элита России VS SK.HoT.

В третьем туре винеров Михаил проигрывает Naps'у, но, уверенно добравшись к нему по лузерам, берет реванш со счетом 2:0! Следом за ним HoT отправляет



в лузеры Tek-9.Dollar и SK.Deadman. В суперфинале Миша выигрывает первую пару игр 2:0, но этого, к сожалению, оказывается мало, и во второй серии fnatic.XyLigan все-таки берет верх.

- 1 место: fnatic.XyLigan – 32 000 рублей
- 2 место: SK.HoT-vc – 20 000 рублей
- 3 место: SK.Deadman – 16 000 рублей
- 4 место: Tek-9.Dollar – 12 000 рублей
- 5–6 место: Naps, Smdk – 6 000 рублей каждому игроку

• 7–8 место: Kow3.Kemper, Neytroph – 4 000 рублей каждому игроку

FIFA 07

Shpil-mN.Chudik, Shpil-mN.Manyn@, dignitas.Walkman.PX, Raziel.PX, H2k-Strim, Zelenka.PX, Master-vc, mika.PX – это список

Я поехал на ASUS просто для удовольствия, поэтому сильно к нему не готовился и серьезно играл где-то день-два перед выездом. Но и этого оказалось достаточно. Организация мне лично не понравилась: постоянная давка, куча людей, несколько игр проходили в одно и то же время. Еще минус: свою первую игру я прождал четыре часа. Конечно, я рад, что выиграл, но уровень многих топовых русских игроков очень слабый. На будущее ничего не планирую, я не буду много играть. Как пойдет – так и будет.

ребят из Украины. И можете достать книгу истории украинского киберспорта и вписать золотом их имена: это рекорд по числу украинцев в финальной части чемпионата по FIFA. Впервые подобный турнир посетило столько украинских фифакеров и, учитывая их результаты на прошедших турнирах, в успехе, казалось бы, можно было не сомневаться. Но новая версия игры, на которой проходил чемп, внесла свои корректизы. Многие титулованные игроки не смогли пробиться в ТОП 8. Зато уверенную и в некотором роде даже закономерную победу одержал один из лучших украинских фифакеров *dignitas.Walkman.PX*.

- **1 место:** dignitas.Walkman.PX – 32 000 рублей
- **2 место:** RedWhite – 20 000 рублей



Walkman силен в атака

- **3 место:** x4-Alexx – 16 000 рублей
- **4 место:** Moreno – 12 000 рублей
- **5–6 место:** shpil-mN.Chudik / Pavjke – 6 000 рублей
- **7–8 место:** Mika.RFT / x4-Pika – 4 000 рублей

StarCraft

- **1 место:** mYm.Advokate – 32 000 рублей + призы от Logitech
- **2 место:** mYm.EX[aFz] – 20 000 рублей + призы от Logitech
- **3 место:** 3D.Androide – 16 000 рублей + призы от Logitech
- **4 место:** fAKE.Sudden[cyber] – 12 000 рублей
- **5–6 место:** fAKE.gOgna[cyber] и aFz)Romi(RoX – 6 000 рублей каждому игроку
- **7–8 место:** mYm.yAn[Begrip] и MgZ)LoWeLy.cosmostv – 4 000 рублей каждому игроку

Виталий «Blind» Полищук



маленькие **МОБИЛЬНЫЕ** радости



Создаем свой C-S team.

Часть 2

В прошлом номере вашему вниманию была представлена первая часть креатива, посвященного созданию и развитию своей Counter-Strike команды, в котором мы рассказали об индивидуальной подготовке каждого игрока. Сегодня же речь пойдет о постановке тренировочного процесса и о тактической подготовке каждой команды.

Тренировка и базис стратегической игры

Вы уже создали свою команду и вам нужно как-то играть вместе, то есть вам нужна тренировочная база. Лучшим вариантом для вас, конечно же, будет компьютерный клуб. Как это обычно бывает: вы идете в любой пригодный для тренировок клуб и пытаетесь договориться с руководством о сотрудничестве. Так как Counter-Strike в Украине уже достаточно развит, то руководству не придется объяснять, что такое киберспорт и зачем вы им нужны.

Также в последнее время практикуется следующий вариант: вы снимаете помещение или квартиру, привозите туда свою технику и тренируетесь там. Но это более дорогой вариант и, к тому же, возникает проблема «спарринг-партнера». В этом случае вам придется провести в ваш «тренировочный лагерь» высокоскоростную линию Интернет, а это для Украины пока проблематично. Ширины канала и скорости доступа к Сети, которые предлагают нынешние провайдеры, хватает только для игры на украинских серверах. На русских серверах пинг уже будет около 50, а на западно-европейских – свыше 100 и более. При таком пинге нор-

мальнюю игру вести очень сложно... Так что мы опять возвращаемся к клубу.

Словарь

«Пинг» (англ. *Ping*) – команда проверки наличия связи с сетевым устройством, использующаяся для определения времени отзыва сервера. Пингом, при котором игра по Интернету по качеству приближается к игре в локальной сети, считается показатель 15 мс. Игра при больших пингах (50 и более) имеет свою специфику и не может стать тренировочной для игры в локальной сети.

Согласовав с руководством все вопросы (то есть став командой клуба либо договорившись о льготной цене или хотя бы о бронировании мест в нужное вам время), вы приступаете к усердным тренировкам. В самом начале команда должна выбрать клан-лидера (капитана). Его должны слушаться все участники команды, никто не должен оспаривать его решений и все обязаны всячески помогать ему. На его плечи ложатся вопросы дисциплины команды и ее тактических решений. Он в свою очередь не должен злоупотреблять своим статусом. Все важные решения организационных вопросов команда должна принимать сообща, то есть клан-лидер не должен без чьего-либо ведома делать все сам.

Дальше нужно составить график тренировок. Обычно делается так: вы согласовываете между собой время посещений вашей тренировочной базы и без уважительной причины не пропускаете тренировки. Само собой, что отсутствие одного, двух и больше членов команды трени-

ровку не отменяет. Вы спокойно можете поработать в это время над собой. А сами тренировки должны проходить приблизительно в такой пропорции: 50 % – тактическая подготовка команды и развитие собственных навыков, 40 % – игры 5x5, 10 % – просмотр демок. Остановимся на каждом пункте отдельно.

Стратегическая подготовка команды

Так уж случилось, что Counter-Strike – это командная игра, и без определенных стратегий здесь никак не обойтись. На каждой карте (а их в Украине играется всего четыре – dust2, nuke, inferno, train) должно быть несколько стратегий как за одну, так и за другую сторону. Придумывать свои тактики или же использовать увиденные в демках топовых команд – это ваше дело, но они должны у вас быть.

Условно стили игры в Counter-Strike можно разделить на два вида: «сдержаный» и «аркадный». В сдержанном стиле весь упор делается на спокойное, неспешное развитие одной из национальных схем. Контроль, подход, раскид гранат, выход. За дефенс – это жесткий контроль всех нужных точек, без права на отдачу. Все очень четко спланировано: дефенс, хелп и отбитие плацента. За атаку – это четко спланированная комбинация, которую вы разыгрываете как по нотам. Аркадный же стиль за дефенс подразумевает наглую игру: вы постоянно неожиданно вылезаете на соперника, не даете ему разыграть свой шифр.

Все также должно быть четко согласовано, все действуют сообща, но большое влияние здесь имеет ваш личный скрип, ваше взаимодействие с командой. За ата-





ку – это неожиданно быстрые раша, разводы, которые лишают дефенс одной из главных привилегий – они не успевают четко и жестко занять свои позиции. Как за дефенс, так и за атаку существуют разнообразные связи: 3-2, 4-1, 2-1-2 и т. д. Вообще тактик существует бесчисленное множество, но это уже тема другой статьи.

Словарь

Нашифровка, шифр – в CS это заранее заготовленная схема игры за одну из сторон, которая включает в себя все аспекты игры от выбора оружия и расстановки по карте игроков вплоть до режима общения.

Так же клан-лидер должен четко чувствовать игру соперника. За атаку у вас всегда должно быть несколько совершенно разных тактик. Вы должны сразу увидеть, что соперник кроет лучше, где соперник чувствует себя менее комфортно, и всегда продолжать давить на слабое место противника. Ведь так случилось, что на всех картах все pro-team делают упор на дефенс, что является сильной стороной и на нюке, и на инферно, и на трейне. Исключением может послужить только dust2. Но, к примеру, азиатские команды везде пытаются сделать упор на атакующую сторону. Возможно, это

разница в культуре, или они так делают просто для того, чтобы защищаться потом было легче. Хотите узнать причину – спросите у них лично.

Практика игры 5x5

После того как у вас будут готовы все стратегические маневры, можно приступать к их отработке. Все просто – вы ищите себе спарринг-партнера и отрабатываете свои шифры. Соперник не должен быть на голову ниже вас, он должен быть вашего уровня или сильнее вас. Также соперник не должен быть единственным, так как по прошествии нескольких тренировок игры превратятся в мясорубку, когда вы уже идеально изучите друг друга и будете пытаться сыграть, учитывая слабые точки, когда вы будете играть не тактически, не универсально, а выставляя против одной и той же особенности команды свою любимую сильную тактику. Такие тренировки не возымеют эффекта ни для вас, ни для вашей команды: вы попросту попытаетесь убить уже изученного соперника любыми (любимыми) способами.

Поэтому приглашайте на тренировки все время разные команды и отрабатывайте на них ваши наигранные тактические схемы. И помните, что вы ни в коем случае не должны давать сопернику волю: у вас

должен быть свой стиль игры, вы должны навязывать свою игру сопернику, доминировать на карте, а не наоборот.

Просмотр демок

Просмотр демок профессиональных команд очень сильно содействует вашему росту в части умственной игры и вашей команде – в части тактической игры. Постоянно смотрите, как играют зарубежные команды, что они используют в своих тактиках и как ведут себя в различных ситуациях. Конечно же, основной упор на просмотр демок делать не следует, гораздо важнее практика командной игры, но сочетание того и другого возьмет гораздо больший эффект.

Вскоре, если вы будете старательно работать над собой, вы уже будете перспективной молодой командой, которая тренируется и пытается быть лучше изо дня в день. У вас уже есть тренировочная база и несколько спарринг-партнеров. Вы все упорнее развиваете свои личные и тимплейные навыки тактической игры.

В следующий раз мы поговорим о выездных турнирах, их целях, заденем вопросы мотивации всех игроков команды, поговорим о дальнейшем развитии вашего проекта.

Евгений <u7gn> Босенко

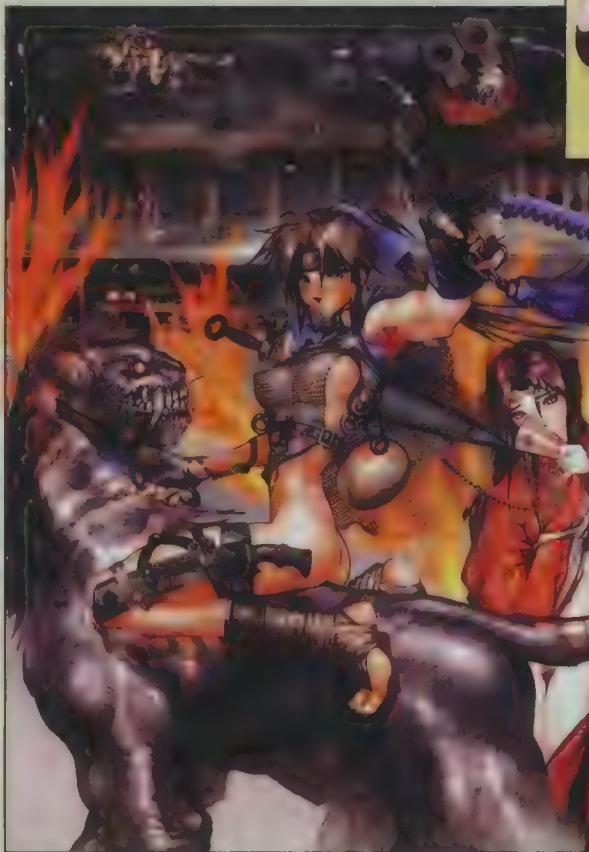
Масамуне Широ: гений другой реальности



Не удивляйтесь, что вместо фото еще одного известного художника на вас смотрит какой-то чиби-робот. Это один из немногих доступных на данный момент автопортретов Масамуна. А все потому, что он очень не любит фотографироваться и, по сути, является весьма скрытной личностью. Масамуне Широ – это тоже не настоящее его имя, а творческий псевдоним. Несмотря на все это, он является одним из немногих создателей аниме и манги, известных далеко за пределами Японии. Было даже время, когда он был более известен на Западе, чем на родине. Его, тогда еще молодого мангаку, выбрали как представителя японских комиксов на Западе. Причиной этому послужило то, что его стиль рядом элементов походил на американские комиксы, в то же время оставаясь аутентичным японским продуктом.

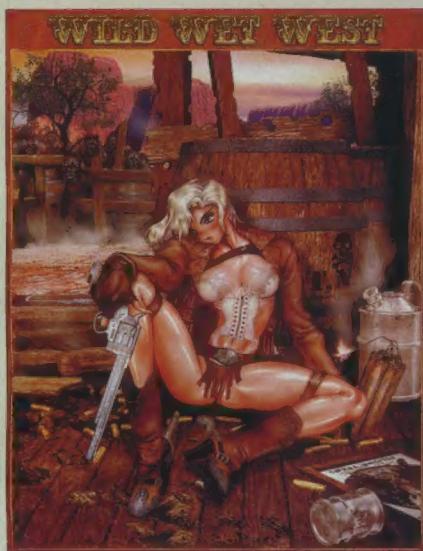
На данный момент ему 45 лет, а рисовать мангу он начал, еще когда в Осакском университете искусств изучал масляную живопись. Чтение манги вдохновило его на создание собственной ки-

берпанковской истории «Черная Магия», опубликованной в фэнзине «Атлас». Комикс заметил Харумичи Аоки, директор одного из известных издательств «Seishinsha», и предложил Масамуне публиковаться у себя. Результатом этого стала его манга «Яблочное семечко», также киберпанковская драма, нашпигованная интригующими сюжетными поворотами, действие которой происходит в неоднозначном будущем нашей планеты. История стала настоящей сенсацией в Японии и выиграла в 1986 году награду «Seiun» в номинации «Лучшая манга». После этого Масамуне сделал более профессиональное переиздание «Черной Магии» и работал над вторым томом «Яблочного семечка». Новое его творение – «Доминон: танковая полиция» – вышло



в 1986 году. Она также была посвящена его любимым темам: будущему и киберпанку. Замешанная на хорошей доле юмора, эта манга до сих пор находит своих новых поклонников. Кроме перечисленных, в арсенале художника еще несколько десятков наименований, которые он творил сам или в соавторстве.

Кроме этого, Масамуне прославился еще как создатель красивого эротического арта всевозможных тем и вариаций, издал целую кучу артбуков, сборни-



ков и календарей. Образы его красивых анимешных девушек, благодаря этому, стали популярны, и некоторые фирмы заключали с Широ контракты по использованию его арта в рекламе и реализации своих продуктов, например телефонных карточек или велосипедов. Исследователи его творчества называют среди пинап-художников, у которых он черпал свое вдохновение, Джорджа Петти, Оливию де Берардинис и Альберто Варгаса.

После того как Широ нарисовал еще два тома «Яблочного семечка», он приступил к работе над мангой, ставшей пиком его творчества и остающейся такой же поныне. Это тот самый «Призрак в доспехах», манга, обретшая с тех пор свое воплощение в двух ТВ-сериалах, многочисленных играх и трех полнометражных аниме. Третье «Ghost in the Shell: Stand Alone Complex: Solid State Society» вышло в этом году в Японии; действие в нем продолжается после второго сериального сезона. Если вам попался трейлер и вы увидели, как Бато стреляет в Кусанаги, не думайте, что это уловка для зрителя, это чистая правда. Бывшие напарники действительно оказываются по разные стороны барри-



кад... но не буду раскрывать все секреты.

Среди игр, сделанных для PlayStation: *Ghost in the Shell*, *Yarudora Series Vol. 3: Sampaguita*; для PlayStation 2, а также для PlayStation Portable: *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, для Arcade: *Horned Owl* (lightgun shooting game) и для PC – RF Online (MMORPG).

Еще одной объединяющей его произведениями составляющей является образ главной героини. Не трудно заметить, насколько похожи Мотоко Кусанаги из «Призрака в Доспехах», Леона Озаки из «Танковой полиции», Дьюнан Кнут из «Яблочного семечка» и Сезка из «Ориона», еще одной манги автора. Всех их отличает волевой характер, отменная физическая форма, все они являются носителями закона в лице офицера или воина, попадают в экстремальные обстоятельства, преодолевают трудности, которые им устраивают политики, погрязшие в коррупции, и находятся в ближайшем от нас будущем с сильными киберпанковскими технологиями и усиливающимися социальными проблемами и противоречиями. Честно говоря, смотришь на все



это и веришь: не так уж далеко это от нас и нашего мира.

В плане техники рисования Широ разнообразен: он рисует от руки в классических техниках, акварелью, японскими кисточками маркерами COPIC и тушью, также красит в компьютерных программах, очень любит применять всевозможные эффекты, интересные блики к нарисованным объектам. Во многих его комиксах можно заметить и 3D объекты, наложенные на основное изображение. Всему этому он научился самостоятельно, только благодаря упорному труду и желанию.

У Масамуне Широ очень много фанатов, поэтому в Интернете можно без труда найти с десяток фэнских сайтов, галереи его арта, сайты; тут же можно заказать его календари или артбуки.



Happynews



DVD для «Шпиль!» № 1'2007

Демонстрационные версии:

- Alpha Prime
- «Офицеры»
- «Волкодав»
- Maelstrom

Обновления:

- Warhammer: Mark of Chaos
- «Завтра война»
- Battlefield 2142

- Ghost Recon: Advanced Warfighter
- «Герои Уничтоженных Империй»
- Medieval II: Total War

Видео:

- «Механоиды: Гонки на выживание»
- Crysis
- HALO 3
- C&C 3
- Hellgate: London

- Counter-Strike
- The Chronicles of Spellborn
- World of Warcraft: Burning Crusade

Программы, распространяющиеся СВОБОДНО:

- Spamihilator
- POP3Notifier
- PopTray
- Spybot – Search & Destroy
- AOL OpenRide 1.1.8.1
- Avant Browser 11 build 25
- Frostzone Navigator 2
- Mozilla Firefox 2
- Netscape 8.1.2
- Opera 9.02
- Slim Browser
- Miranda IM v0.5.1
- QIP
- Trillian 3.1
- Skype 3.0
- LANChat

Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2006 год!

Чтобы подпписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:
ООО «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: ООО «Декабрь», пр. Победы, 53, г. Киев, 03680

3. Если есть вопросы, звони:
(044) 495-14-00(01)

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2006 год, стоимость в гривнах:

		Журнал с диском		Журнал без диска	
Да!	1	6,0	Да!	1	4,0
Да!	2	6,0	Да!	2	4,0
Да!	3	6,0	Да!	3	4,0
Да!	4	6,0	Да!	4	4,0
Да!	5	6,0	Да!	5	4,0
Да!	Спецвыпуск № 1 «The Sims»		11,0		
Да!	Спецвыпуск № 2 «FIFA»		11,0		
Да!	Спецвыпуск № 3 «Всё о мобильной связи»		11,0		
Да!	Спецвыпуск № 4 «АВТО»		11,0		
ИТОГО					

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

Модификации для игр:

- Half-Life 2 – Rock 24
- Quake 4 max mod 0.77
- Assault Coop mod v 1.0. для Far Cry
- Open Arena 0.6

Бонусные файлы:

- Xenomorph slim
- Редактор миссий для игры «В тылу врага 2»
- Игра UFO: Alien Invasion – бесплатная полная версия



Монітори Samsung. Побачити незвичайне в звичайному

Лише уяви... Супермодель серед моніторів

Лише красива річ може бути дійсно продуктивною та зручною.

Новий монітор **Samsung 971P** – унікальне поєднання стилічного дизайну, продуманої ергономіки та відмінної якості зображення. Ергономічна підставка **MagicStand** та функція **MagicRotation** з поворотним екраном гарантують комфортне користування монітором. Додаткової зручності надає можливість прямого підключення через **USB** безпосередньо до монітора. Відмінної якості зображення досягнуто завдяки оптимальному співвідношенню характеристик контрасту (**1500:1**), швидкості реакції матриці (**6 мс GTG**) та кольоропередачі.

MTI (044) 4583434
Фокстрот IT (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)
Алгри (0482) 301450, 301451

ДатаЛюкс (044) 2496303
Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном
інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)
www.samsung.ua

просто
Magic...



SyncMaster 971P



1500:1
6 ms
USB 2.0

